BRAVO
öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00
Nr. 9 September 1998 DM 4,00

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN
Spiele · Tips · Software · Hardware · Kino · TV · Online

4 HEISSE POSTER

Netzwerk-Partys
24 Stunden Dauerspielen

Nintendos neuer Renner

F-Zero X

Spiel mit den Genen

Creatures 2

Cooles Strategie-Remake

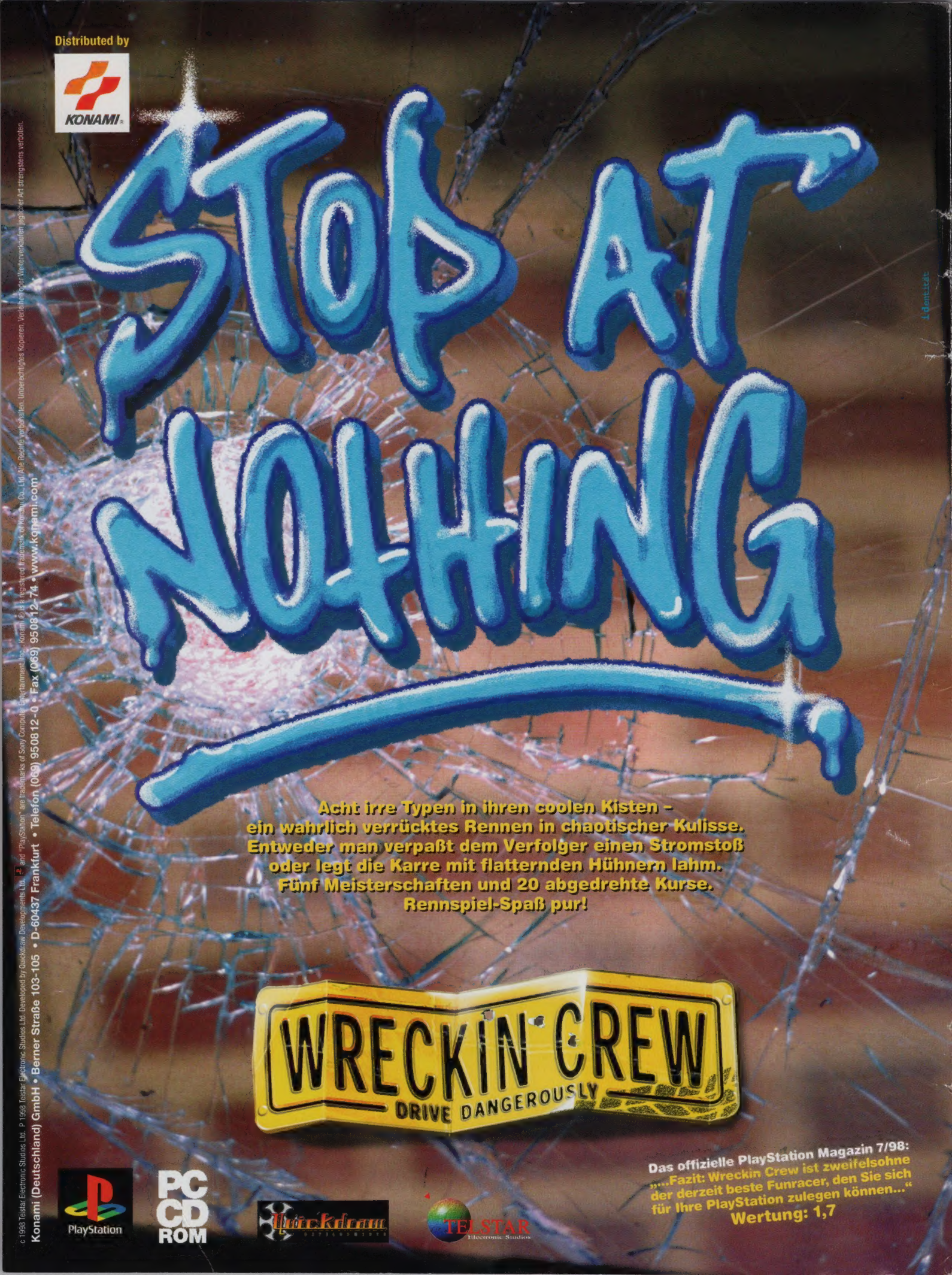
Dune 2000

TRESPASSER FÜR PC
GODZILLA IM KINO

DIE Dinos SIND LOS!

4 394316 204006 09

Neuer kostenloser SCREENFUN-Service: Spiele-Lösungen per Post


Distributed by
KONAMI
STOP AT NOTHING
Acht irre Typen in ihren coolen Kisten –
ein wahrlich verrücktes Rennen in chaotischer Kulisse.
Entweder man verpaßt dem Verfolger einen Stromstoß
oder legt die Karre mit flatternden Hühnern lahm.
Fünf Meisterschaften und 20 abgedrehte Kurse.
Rennspiel-Spaß pur!
WRECKIN CREW
DRIVE DANGEROUSLY
Das offizielle PlayStation Magazin 7/98:
„...Fazit: Wreckin Crew ist zweifelsohne
der derzeit beste Funracer, den Sie sich
für Ihre PlayStation zulegen können...“
Wertung: 1,7
PlayStation
PC CD ROM
TELSTAR
Electronic Studios
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com
© 1998 Telstar Electronic Studios Ltd. ℗ 1998 Telstar Electronic Studios Ltd. Developed by Quicksilver Developments Ltd. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

9/98

DIE Dinos SIND LOS!

Im Action-Adventure „Trespasser" stehen Retorten-Dinos zwischen Dir und dem rettenden Funkgerät. Und im Kino spielt sich schon die nächste Riesen-Echse auf: „Godzilla"

GODZILLA S. 102

ANGESPIELT

Hot! 4 **Trespasser**
Neue Dinos mögen dynamische Spielumgebung

Hot! 8 **F-Zero X**
Wahnwitzige Geschwindigkeit fürs N64!

10 **Body Harvest**
Allein gegen Kannibalen-Aliens aus der Zukunft

12 **Grand Prix Legends**
Hohe Motorleistung, wenig Grip: Formel 1 1967

14 **Glover**
Knalliges Jump&Run. Der Held: ein Handschuh

18 **Die Rückkehr der Ritter, Teil 2**
Gibt es wieder gute Rollenspiele für Konsolen?

22 **News**
Infos und die neuesten Trends in aller Kürze

CHARTS

24 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch:

26 So bewertet BRAVO SCREENFUN
43 **Blast Radius**
Hot! 28 **Creatures 2**
Hot! 30 **Dune 2000**
38 **Iggy's Reckin' Balls**
Hot! 32 **F1 World Grand Prix**
39 **Ottifanten**
42 **Police Quest: SWAT 2**
39 **Pro Pilot**
43 **Sentinel Returns**
36 **Shining Force III**
Hot! 34 **Urban Assault**
37 **WCW Nitro**
37 **WWF Warzone**
44 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
46 **Gut & billig:** Diese Spiele gibt's günstig

PC

TRESPASSER S. 4

PC

URBAN ASSAULT S. 34

PC

DUNE 2000 S. 30

PC

CREATURES 2 S. 28

KINO/TV

Hot! 102 **Godzilla**
New York ist platt, der Kinogänger auch

104 **...und wie ihn die Welt sah**
Godzilla made in Japan & US-Special-Effects

Hot! 106 **Mit Schirm, Charme und Melone**
Jetzt im Kino: die britische Kult-TV-Serie

108 **Die wichtigsten Filme und Videos**

110 **Action auf RTL: Der Clown**
Live bei den Dreharbeiten zur neuen Staffel

112 **TV-Highlights** im August/September

SPECIAL

114 **Mit dem PC zur Netzwerk-Party**
Daddeln, bis die Wände wackeln

116 **Gesucht: der SCREENCHECKER**
Ist dieses Rätsel zu stark, bist Du zu schwach

RUBRIKEN

23 **Impressum**
118 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
120 **Leserbriefe**
Eure Meinung ist gefragt
121 **Vorschau**
122 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot

Fotos: BRAVO Archiv, Xaver Rohrmüller · Haare, Make-up: Sabine Rohrmüller

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider II", „Gran Turismo", „Starcraft", „Super Mario 64", „Mystical Ninja st. Goemon" und vielen anderen.

Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System zu nennen. Schickt die Karte an folgende Adresse:

BRAVO SCREENFUN »Lösungen per Post« Postfach 200221 80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

HARDWARE

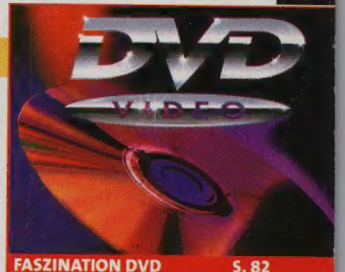
75 **Know-how** So funktioniert ein tragbarer CD-Player
Hot! 76 **Tragbare CD-Player** 11 Geräte unter 270 Mark im Test
82 **DVD** Das bringt die neue digitale Technik für Film und Spiele
84 **Schnäppchenliste** Wo es günstig Hardware gibt
84 **Genoa Phantom 740** Echte Konkurrenz für Voodoo2?
85 **Montego A3D Xstream** Leistungsstarke PCI-Soundkarte

SOFTWARE

88 **Kai's SuperGOO** Cooles Grafikprogramm für Foto-Fun
90 **Bessere Grafik in 10 Minuten** Den Desktop optimieren
92 **Du wirst Boss!** CD-ROMs für Deine Bewerbung
94 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

ONLINE

96 **Cyber-Soaps** Action, Love & Eigenregie: Soaps im Internet
98 **Der große Online-Kurs** So programmiert Ihr Eure eigene Homepage, Teil 7: Ab ins Netz!



FASZINATION DVD S. 82

11 CD-PORTABLES IM TEST S. 76

TRESPA

Ein Raptor auf der Jagd: In „Trespasser" wird das komplette Leben auf der Isla Sorna nahe Costa Rica simuliert

In Häusern bist Du vor dem T-Rex sicher – wenn sie stabil genug sind

Raptoren wie dieser gehören zu den gefährlichsten Feinden in „Trespasser"

Kleine Hütten können von Anne als Versteck genutzt werden

Schau mir in die Augen, Kleines! Du spielst aus der Sicht von Anne und stehst einer ganzen T-Rex-Familie gegenüber

Text: Markus Krichel · Fotos: BRAVO Archiv (6)

„Trespasser", zu deutsch Eindringling, ist die digitale Fortsetzung des letztjährigen Kinofilms „Jurassic Park 2: The Lost World". Die schiffbrüchige Anne wird an den Strand der Insel gespült, die im Film den Namen „Site B" trug. Dort wurden Retortendinos ausgesetzt und beobachtet, bevor man sie in den Jurassic Park gebracht hat. Am entgegengesetzten Ende der Insel befindet sich das ehemalige Verwaltungsgebäude der InGen Corporation. Nur wenn es Anne gelingt, sich bis dorthin durchzuschlagen, kann sie einen rettenden Funkspruch absetzen.

Doch zwischen Anne und dem Funkgerät liegen 15 Quadratkilometer Spielumgebung, in der es vor Dinos nur so wimmelt. Insbesondere dem Velociraptor und dem Tyrannosaurus Rex solltest Du aus dem Weg gehen. Glücklicherweise haben die Ingenieure von InGen eine Menge Gegenstände auf der Insel zurückgelassen. Darunter auch Werkzeuge und Waffen, mit denen Anne sich verteidigen kann.

Das Bemerkenswerte an „Trespasser" ist die dynamische Spielumgebung, die Dir mehr Bewegungs- und Handlungsfreiheit erlaubt, als jedes andere 3D-Spiel. Zunächst gilt es, die Insel gründlich zu erforschen. Da sich der Großteil der Action unter freiem Himmel abspielt, bist Du nicht gezwungen, auf vorgegebenen Pfaden durch Zimmer und Korridore zu wandern, wo die Monster auf Dich warten.

Die meisten Dinosaurier in „Trespasser" leben ganz normal in den Tag hinein – sie essen, schlafen oder jagen. Erst wenn sie Deine Witterung aufnehmen, wird es ernst. Obwohl Du im Verlauf des Spiels einiges an Waffen findest, ist es nicht immer notwendig, sofort drauflos zu ballern.

Wenn Dir ein Dino zu nahe kommt, kannst Du versuchen, ihm etwa eine Falle zu stellen oder Dich in einem Gebäude verstecken, bis er sich wieder trollt. Gefährlich wird es, wenn Dir die

SSER

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

Ein Raptor nimmt die Witterung auf

Jedes Objekt, jede Pflanze und jedes Tier wird mit echter 3D-Grafik dargestellt

Der Triceratops ist friedlich, kann aber sehr ungemütlich werden, wenn er seine Familie in Gefahr glaubt – da hilft nur die Flucht in ein Gebäude oder zum T-Rex

Raptoren jagen nie allein – auch wenn Du nur einen siehst

Raptoren auf den Fersen sind. Die jagen immer im Rudel, das heißt, wenn Du einen siehst, sind mindestens zwei weitere in der Nähe. Doch selbst in diesem Fall gibt es Auswege. **Wenn Du die Raptoren in die Nähe eines T-Rex locken kannst, werden die Erzfeinde sofort aufeinander losgehen. Dadurch bleibt genug Zeit, die Beine in die Hand zu nehmen.**

Die Tiere sind keine blutrünstigen Mordmaschinen, sondern folgen lediglich ihren Instinkten. Selbst die Fleischfresser werden Dich nur dann angreifen, wenn sie hungrig oder gereizt sind. Pflanzenfresser lassen Dich zwar generell in Ruhe, können aber aggressiv werden, wenn sie ein Junges haben oder ihr Nest verteidigen.

Auch die Rätsel in „Trespasser" sind mit derselben Logik und sehr viel Realismus aufgebaut. **Wenn Du beispielsweise vor einer verschlossenen Zimmertür stehst, dann brauchst Du nicht nach einem versteckten Hebel oder Schlüssel zu suchen. Stattdessen kannst Du die Tür aufstemmen oder ein Fenster einschlagen. Alle physikalischen Gesetze der richtigen Welt gelten auch in Trespasser.**

Das Abenteuer, das Anne zu bestehen hat, erstreckt sich über die Dauer eines einzigen Tages. Daher verzichteten die Spieldesigner auf wechselnde Wetterverhältnisse oder einen Tag-und-Nacht-Zyklus. Hinzu kommt, daß ein Mensch auf einer von Sauriern bewohnten Insel die Nacht bestimmt nicht überleben würde.

Das Spiel wird zwar für 3D-Beschleunigerkarten optimiert, läuft aber auch ohne diese Hardware ruckelfrei. Auch die Systemanforderungen sind überraschend niedrig. Ein Pentium 166 mit 16MByte RAM soll ausreichen.

Die Fachpresse wählte „Trespasser" auf der diesjährigen E3 zum besten PC-Spiel der Messe. Das einzige Fragezeichen steht hinter dem Punkt Erscheinungstermin. Der wurde bereits dreimal verschoben und mittlerweile auf Herbst dieses Jahres festgesetzt.

INFO

Jurassic Park 3

Roland Emmerich

Bis die Raptoren und Tyrannosaurier wieder über die Leinwände stampfen, werden wohl noch zwei Jahre vergehen. **Trotzdem brodelt es schon gewaltig in der Gerüchteküche:** Steven Spielberg wird angeblich den Regiestuhl seinem deutschen Kollegen **Roland Emmerich** (rechts) überlassen, obwohl dessen „Godzilla"-Film in Amerika floppte. Erfolgsautor **Michael Crichton** soll wieder für die Buchvorlage verantwortlich sein, aber nicht das Drehbuch schreiben. Man munkelt, daß Crichton ein Prequel schreiben wird, also eine Geschichte, die noch vor „Jurassic Park" spielt.

Der Film wird voraussichtlich im Sommer 2000 erscheinen und, wie schon die beiden Vorgänger, von Universal kommen. Als mögliche Hauptdarsteller sind **Elisabeth Shue** und **Jeff Goldblum** im Gespräch. Es wird jedoch noch eine ganze Weile dauern, bis es offizielle Verlautbarungen von Universal gibt.

TRESPASSER

Friedlich stillen die Velociraptoren an einem Bach ihren Durst

Brillant: In „Trespasser" gibt es tolle Schatten und Beleuchtungseffekte

Optisch ist der T-Rex eine echte Augenweide

Unfair: Klein-Raptor vs. Riesen-Rex

In diesem verlassenen InGen-Labor warten wichtige Gegenstände

Interview mit Seamus Blackley

Professor Seamus Blackley ist der Projektleiter von „Trespasser". Zu seinen früheren Spielen gehören auch „Flight Unlimited" und „Terra Nova" von Looking Glass Technologies.

ScreenFun: Warum hat man „Trespasser" so oft verschoben?

Blackley: *Wir wollen neue Maßstäbe für das 3D-Genre setzen. Während der Spieler Anne kontrolliert, geht das Leben auf Site B ganz normal weiter. In anderen Spielen wird nur das unmittelbare Umfeld des Spielers kontrolliert. Sowas braucht halt seine Zeit.*

ScreenFun: Stimmt es, daß man es spielen kann, ohne Gewalt anzuwenden?

Blackley: *Theoretisch ja. Es geht nicht darum, die dickste Wumme zu finden, um damit den größten Schaden anzurichten. Es ist eher eine Konfrontation zwischen dem Verstand eines Menschen und den Instinkten eines Tieres. Der Mensch kann Wege blockieren, Fallen stellen oder sich das Terrain zunutze machen. Doch das Tier ist wesentlich stärker und schneller.*

ScreenFun: Warum wurde ein weiblicher Hauptcharakter gewählt? Eine Folge des Lara-Croft-Syndroms?

Blackley: *Sicher nicht. Der Spieler sieht Anne auch nicht, da „Trespasser" aus der Sicht der ersten Person gespielt wird. Außerdem vermag Anne Dinge zu tun, von denen Lara nicht mal zu träumen wagt: Objekt manipulieren, Brücken bauen, Durchgänge blockieren... Auf vorgerenderte Sequenzen, bei denen die körperlichen Vorzüge herausgestellt werden, haben wir verzichtet. In „Trespasser" läuft alles in Echtzeit ab.*

INFO

Gummi und Web

Wer die Veröffentlichung von „Trespasser" oder dem dritten „Jurassic Park"-Film nicht erwarten kann, sollte schon mal das schöne Online-Angebot oder die tollen Themen-Parks der Universal Studios in Orlando oder L.A. besuchen.

- Im Internet kannst Du Dich als virtueller Direktor des Jurassic Park Hollywood betätigen. Unter der Webadresse **http://jurassic.unicity.com** gibt's ein kostenloses Online-Spiel, in dem Du über 100 Räume besuchen und 36 verschiedene Objekte finden kannst. Die Dinos sind los, im Park herrscht Panik und Du mußt die Situation wieder unter Kontrolle bekommen.

- Wer es lieber ganz real will, sollte die **Universal Studios in Hollywood** besuchen. Hier gibt es seit 1996 einen „Jurassic Park"-Ride, in dem Du zuerst einen riesigen Wasserfall herunterrauschst, um dann auf jede Menge (Gummi-)Dinos zu stoßen (siehe Bild).
- Erst im Sommer 1999 öffnet der **„Islands of Adventure"-Park** in Florida. Hier wird es den echten „Jurassic Park" mit dem Hollywood-Ride und vier weiteren Attraktionen geben. Unter anderem auch eine Begegnung mit einem Triceratops, der auf Berührungen reagiert und dank modernster Technik überaus lebensnah gestaltet und animiert sein soll.

PC	PS	N64	SAT	D/E
Trespasser				
Action-Adventure für Einsteiger bis Profis				
Start: Herbst '98				
Dreamworks		1 Spieler		
Vielversprechendes 3D-Adventure ohne die üblichen Einschränkungen dafür mit realistischer Physik				

DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM FILM

MIB

MEN IN BLACK
THE GAME

ALIENS AUF

DEINER

PLAYSTATION ?

BLEIB

COOL.

Gremlin INTERACTIVE

PlayStation

SIE SCHÜTZEN DIE ERDE VOR DEM ABSCHAUM DES UNIVERSUMS.

Gremlin Interactive name and logo: © 1998 Gremlin Interactive Ltd. ©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. Under distribution license from The Design League. Developed by Gigawatt Studios

F-Zero X

Vergiß „WipEout“ und „Extreme G“! Mit „F-Zero X“ bringt Nintendo ein atemberaubend schnelles Weltraum-Rennspiel auf den Bildschirm.

Jody Summer und ihre White Cat

Nintendo hat sich acht Jahre Zeit gelassen, um den langerwarteten Nachfolger zum Super-Nintendo-Geflitze „F-Zero“ fertigzustellen. Jetzt rollt das rasante Rennspiel endlich auf die Startgerade: **Drei reguläre Ligen und zwei Bonus-Ligen mit je sechs Strecken erwarten Dich!**

„F-Zero X“ wirkt auf den ersten Blick wie „WipEout“. Ein gravierender Unterschied zeigt sich jedoch beim Einstieg ins Spiel: Wo in der Psygnosis-Raserei Extrawaffen und andere futuristische Hilfsmittel für Action sorgen, zählt bei Nintendos Wurf nur eins: Geschwindigkeit.

Zu Beginn stehen Dir nur sechs von insgesamt 30 verschieden schnellen Fahrzeugen zur Verfügung. Die übrigen 24 muß man sich freispielen. Schon unter normalen Bedingungen fahren die Flitzer Geschwindigkeiten bis um die 1000 km/h. Mit Boost geht es dann weiter hinauf bis in die irrwitzige Region um 1500 km/h!

Solltest Du regelmäßig über gelbe Boost-Pfeile steuern, wird Dein Schwebevehikel kräftig angeschubst, auch Abfahrten steigern Deine Geschwindigkeit. Ab der zweiten Runde jedes Rennens fallen schließlich auch noch die letzten Tempolimit-Spurenelemente: Mit dem Feuerknopf aktivierst Du einen Boost, der zwar fett am Energievorrat nagt, Dich dafür jedoch auf neue Höchstgeschwindigkeit beschleunigt.

Doch Achtung: Auch der Bandenkontakt oder die Kollision mit einem Konkurrenten kostet Energie. Steht Deine Anzeige auf Null, dann explodiert Dein Fahrzeug in einzelne Polygone – Game over!

Verhindern kannst Du das, indem Du öfter über rosarote Seitenstreifen steuerst, die frische Energie in den Tank pumpen. Nur so kannst Du das rasende Inferno allen Gefahren zum Trotz überleben!

Neben Analog-Stick, Speed- und Boost-Taste, wurden auch der rechte seitliche Taster und der Z-Trigger des Joypads belegt: Mit dem einen aktivierst Du die rechte Steuerdüse, mit dem anderen die linke, um noch präziser um die Kurven zu steuern.

Dennoch kann man nicht verhindern, daß das eigene Vehikel die Bodenhaftung öfter ganz verliert: Nach Sprungschanzen findest Du Dich Hunderte von Metern oberhalb der Strecke und suchst verzweifelt nach einer sicheren Landemöglichkeit. Wer jetzt den 3D-Stick nach oben drückt (die Nase kippt nach unten), gewinnt tierisch an Fahrt – jetzt zusätzlich noch ein Boost, und die Tachonadel zittert auf die 1500 km/h-Grenze! In Sachen Höhenflüge munkelt man übrigens von Passagen, die sich einfach überfliegen lassen sollen...

Mit genügend Routine ist es auch möglich, sich um die Feineinstellung seines Traumvehikels zu kümmern: Maximale Beschleunigung oder wahnwitzige Höchstgeschwindigkeit? Über eine Performance-Anzeige ist möglich, die Geschosse vor dem Rennen zu justieren. Nur wer alle Tricks und Feinheiten kennt, kommt in die 4. und 5. Liga!

Das Spiel soll aber nicht nur einsamen Rennfahrern Spaß machen. Selbst auf den kleinen Bildschirm-Ausschnitten des Vierspieler-Modus wird noch genügend Überblick geboten, um die Freunde im Duell zu versägen. Rechts unten saust einer via Sprungschanze ins Aus, zwei andere Gegner zerstören sich gegenseitig auf der Zielgeraden: Am Ende der Saison bist Du der Champ. Auch bei „F-Zero X“ kann es nur einen geben!

PC	PS	N64	Sat	D
F-Zero X				
Rennspiel für Einsteiger bis Profis				
Start: Winter '98				
Nintendo		für 1-4 Spieler		

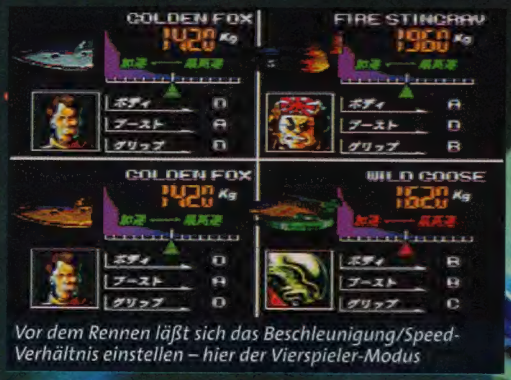
Überschall-Knall: Der Super-Nintendo-Hit wird auf dem N64 bestimmt noch rasanter und abwechslungsreicher!

Mit dem Boost-Pfeil erhältst Du einen zusätzlichen Speed-Schub

Dr. Stewart liebt seinen Golden Fox

Text: Christian Blend!

Bist Du schwindelfrei? Mit meilenweiten Sprüngen kürzt Du ab – oder fliegst schnurgerade ins Leere



Vor dem Rennen läßt sich das Beschleunigung/Speed-Verhältnis einstellen – hier der Vierspieler-Modus

Keine falsche Bescheidenheit: Laß es krachen! Rosarote Streckenabschnitte füllen Deinen Energietank wieder auf

Oben und Unten gibt's nicht: Man kann die Röhre auf allen Seiten befahren!

Kein anderes 3D-Rennspiel stellt mehr gegnerische Vehikel gleichzeitig dar

Neue Raser wie diesen roten Flügelflitzer spielst Du Dir durch den Gewinn einer Meisterschaft frei

Schildkröte Picco auf ihrer Wild Goose

Cyborg MM Gazelle steuert das rote Gazelle-Hovercar

Mr. EAD fliegt den zwei Tonnen schweren Great Star

Jody Summer gibt in „F-Zero X" ihren Einstand

Leicht und superschnell: Kate Alen

Samurai Guhum steuert den Fire Stingray

Captain Falcon ist Pilot des beliebten Blue Falcon

Wow: ein Käfer auf dem Weg zur Bekämpfung seines Hungers

Body Harvest

Hilfe, die Außerirdischen kommen zum Essen! Als furchtloser Einzelkämpfer wagst Du den Kampf gegen die hungrigen Störenfriede aus dem Weltall.

Am Anfang eines Levels sehen Deine Anzeigen (links unten) noch gut aus

Krawumm: Die Kollision mit Deinem Hovercraft überlebt das Alien nicht

In Notzeiten muß man nehmen, was man kriegt: zum Beispiel einen Käfer

Ob Außerirdische nun freundlich sind oder nicht, darüber gibt es verschiedene Auffassungen. E.T. ist nett, aber die Aliens aus „Body Harvest" sind dafür um so gemeiner: Die reisen nämlich per Zeitmaschine aus der Zukunft zurück in unser Jahrhundert zwischen 1916 und 1991, um zur „Körperernte" („Body Harvest") zu gehen.

Klar, daß sich die Menschheit dagegen zur Wehr setzt. **Du schlüpfst in die Rolle eines futuristischen Söldners und folgst den Aliens in die Vergangenheit.** Dort erwartet Dich weitaus mehr als nur stumpfes Alien-Brutzeln. Jeder Level beinhaltet eine Mission. So mußt Du beispielsweise Wissenschaftler in ihren Häusern aufsuchen oder bestimmte Gebäude beschützen. Während dieser Zeit stillen die außerirdischen Rieseninsekten ihre Zerstörungswut und ihren Heißhunger. Sobald die Aliens 25 Menschen verspeist haben, gilt die Mission Deines Helden als gescheitert.

Die Hintergrundgeschichte hat aber noch mehr Geheimnisse zu bieten: Die Intro-Sequenz zeigt, wie der Held von Aliens verletzt wird und diese so zu einer Blutprobe des Soldaten kommen...

Doch erst einmal muß die Menschheit gerettet werden! In Schatztruhen sind nützliche Gegenstände und Waffen verborgen. Neben Maschinengewehren und Handgranaten findest Du in den riesigen 3D-Levels auch unterschiedliche Fortbewegungsmittel. **Vom Pick-Up über einen Feuerwehrwagen bis hin zum Motorrad kann der Held alles fahren, was mindestens zwei Räder hat.** Auf diese Weise ist er nicht nur schneller unterwegs, sondern auch weniger anfällig gegen unterschiedliche feindliche Alien-Attacken. Doch Vorsicht: Auch der stabilste Truck geht irgendwann einmal zu Bruch.

Nicht nur optisch wirkt das dreidimensionale „Body Harvest" wie ein Mix aus „Zelda", „Blast Corps" und „Metroid". Weite 3D-Landschaften gilt es zu erkunden, Häuser können betreten und durchsucht und Außerirdische ausgelöscht werden.

Zur Zeit werkelt das Programmierer-Team von Spielefirma DMA Design fleißig am Feinschliff des Leveldesigns und löscht noch ein paar Grafikfehler.

Sobald „Body Harvest" erscheint, wird sich das stimmungsvolle Action-Adventure vermutlich zum Dauergast in den Leser-Charts entwickeln. Genügend Potential für einen überzeugenden Smash-Hit ist nach den ersten Spieleindrücken jedenfalls vorhanden.

Appetithemmer mit durchgeladener Waffe: der namenlose Söldner aus der Zukunft

PC | PS | N64 | SAT | E

Body Harvest

Actionspiel für Fortgeschrittene

Start: Oktober '98

DMA/Gremlin | für 1 Spieler

Spannende Zeitreise mit sehr guten spielerischen Einfällen und netten Effekten. Unbedingt vormerken!

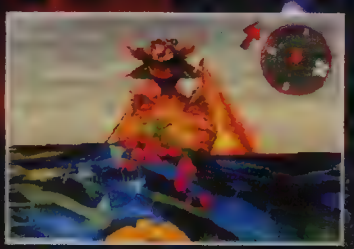
Text: Christian Henning

Mauldampf: Die Aliens sind bis an die Zähne bewaffnet

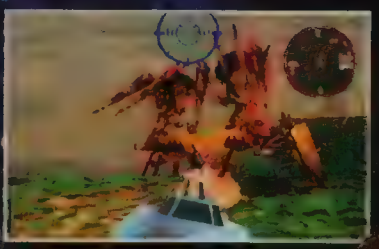
Stand der Dinge: Links siehst Du die gewählte Waffe, die Lebensenergie und den „Erntegrad" der Aliens eingeblendet

Schleich: Hoffentlich findet unser Held aus der Kanalisation wieder raus

Mit der Turboprop muß die Freiheit wohl grenzenlos sein



Der Radar rechts oben zeigt Dir die nächsten Feinde und das Missionsziel



Ein altertümlicher Panzer setzt den Riesen-Termiten ordentlich zu

Wo ist der Flux-Kompensator, Marty? Die futuristischen Fahrzeuge bestehen jeden Eich-Test

Mit dem Zielkreuz lassen sich Feinde schneller ausmachen und bekämpfen

Matsch-Grafik: Der orangene Fleck auf den Gleisen stellt den Helden dar

Bei den „Starship Troopers" gelandet? Ein recht bedrohlicher Riesenkäfer krabbelt aus dem Sand

Lovegety der Zukunft: Auch bei Nichtgefallen funkt's!

Grand Prix Legends

Mit dem Ferrari durch Monaco: Sehr gut zu erkennen sind die mitlenkenden Arme. Der Schaltknopf (rechts) wird ebenfalls mit der 3D-Hand bedient

Jim Clark war der erfolgversprechendste Rennfahrer seiner Zeit. Er starb 1968 auf dem Kurs von Hockenheim

Sie leben gefährlich: Die 2D-Zuschauer jubeln am Straßenrand, nur von einem dünnen Zaun geschützt, während der Lotus aus der Kurve getragen wird

Das Start-Signal war 1967 eine grüne Flagge. Aus einer hinteren Reihe ist sie schwer zu erkennen und das Risiko, den Start zu verschlafen, recht groß

Keine Spoiler, keine Slicks, keine Sicherheit: 1967 war die Formel 1 fast ein Sport für Lebensmüde. Hier riskierst Du Kopf und Kragen.

Dein 400-PS-Lotus jagt über den extrem schnellen Kurs von Monza. Eingekeilt von zwei Kontrahenten geht es in die nächste Kurve. Plötzlich bricht das Heck aus – Du schaffst es gerade noch, den Wagen unter Kontrolle zu bringen und im halsbrecherischen Rennen zu bleiben.

Im Gegensatz zur breiten Masse der Renn- und Formel-1-Simulationen setzt Dich „Grand Prix Legends" ins Cockpit eines Formel-1-Renners aus dem Jahre 1967. Zu dieser Zeit waren die Autos noch reine Fahrmaschinen, die ohne Elektronik und aerodynamischen Spielereien auskamen. Es zählte nur die Motorleistung, die Zuverlässigkeit und natürlich der Fahrer.

Große Namen fuhren damals in der Formel 1: Jack Brabham, der berühmte australische Konstrukteur und Rennfahrer, Graham Hill, der Vater von Damon Hill, und natürlich die Rennsportlegende Jim Clark, der 1968 in Hockenheim bei einem Formel-2-Rennen tödlich verunglückte. Neben den Original-Fahrern sind auch die acht Teams der damaligen Zeit dabei: Lotus, Brabham, Ferrari, Eagle und BRM. Honda, Cooper und McLaren heißen zur Zeit noch Murasama, Coventry und Anglo-American Racing, da die entsprechende Lizenz bislang fehlt.

Im Spiel fährst Du auf den elf Strecken der 1967er Formel-1-Saison Trainingsrunden, ein einfaches Rennen oder gleich eine ganze Weltmeisterschaft. Neben dem damals noch schikanenlosen Kurs von Monza und dem 23 Kilometer langen Nürburgring ärgerst Du Dich natürlich auch über die schwere Monaco-Strecke.

Doch die größte Herausforderung in „Grand Prix Legends" sind die Autos. Ehe Du einen der Boliden beherrschst und mit ordentlichen Zeiten über die Kurse huschst, vergehen einige Stunden, in denen Du ein Gefühl für den Wagen und die jeweilige Strecke entwickeln mußt. **Extrem hohe Motorleistung gepaart mit möglichst wenig Grip (Bodenhaftung) machen die Rennen zu einer Erfahrung, wie sie sich heutige Formel-1-Fahrer kaum vorstellen können.** Doch gerade darin liegt der Reiz von „Grand Prix Legends", denn es ist ein unglaubliches Gefühl, wenn Du nach einiger Zeit den Wagen wirklich beherrschst. **Das überaus realistische Physik-Modell, die sehr schnelle, 3D-beschleunigte Grafik und das realistische Handling überzeugten schon in der Vorabversion des Spiels.** Den Test des Spiels kannst Du in einer der nächsten SCREENFUNs lesen.

Dieser Fahrer hofft auf einen Regenschauer

Dieser Fahrer freut sich auf einen in Kürze wohlig warmen Popa

Dieser Fahrer läßt sich die Strecke nochmal durch den Kopf gehen

Hupen-Ersatz: Handzeichen dienten damals als allgemeine Warnsignale und weniger als Pöbelgeste

Technisch eindrucksvoll: Reifenspuren bleiben sichtbar auf der Strecke

Detailreich: Die Autos haben auch optisch verschiedene Motoren

Vor jedem Rennen siehst Du das Original-Plakat von 1967

Einstellungen: statt Aerodynamik viel Feder- und Motorabstimmungen

Die besten Fahrer

Denis Hulme aus Neuseeland gewann 1967 zwar nur zwei Grand Prix, wurde mit 51 Punkten aber klar Weltmeister.

1967 wurde der Australier **Jack Brabham** mit 46 Punkten Vizeweltmeister und gewann ebenfalls zwei Rennen.

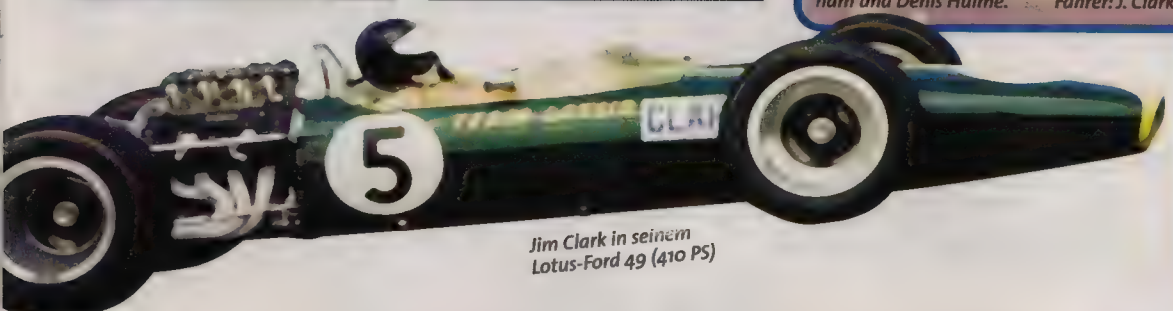
Der junge **Jim Clark** gewann 1967 zwar vier Grand Prix und hatte sechs Poles, kam aber nur auf insgesamt 46 Zähler.

Die besten Teams

Das **Repco-Brabham**-Team wurde mit 67 Punkten Konstrukteurs-Weltmeister. Die überlegenen Fahrer waren Jack Brabham und Denis Hulme.

Der Lotus 49 mit dem Ford-Motor war der wohl beste Wagen der Saison. Leider wurde **Lotus** mit 50 Punkten nur WM-Zweiter. Fahrer: J. Clark, G. Hill

Ferrari ist das erfolgreichste Formel-1-Team überhaupt (113 Siege bis 1997). 1967 gab es zwar keinen Sieg, aber mit vier Fahrern immerhin 20 Punkte.



Jim Clark in seinem Lotus-Ford 49 (410 PS)

D/E

Grand Prix Legends

Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Start: September '98

Papyrus/Sierra | 1-8 Spieler

Das Rennspiel des Jahres? „Grand Prix Legends" wird eine ultrarealistische Simulation für wahre Autofreunde

Text: Knut Gollert · Fotos: ASA/LTA (2), Hermann Pickartz/ASA

Glover

Bei „Glover" schlüpfst Du in einen Handschuh und dirigierst einen Ball mit viel Fingerspitzengefühl. Dabei kommst Du ganz schön ins Schwitzen!

Der Elefant bläst den Ball weit weg

Er schmeißt Eier nach dem Ball

Glover kann mit Dynamit werfen

Die Wikingerfrau will den Ball als Sitzkissen

Boß des Carnival Kingdom

Space Hopper hopst auf Bälle

Überaus cool: der Trötenclown

Auf diesem Saurier mußt Du reiten

Per Knopfdruck zeigt Glover in die Richtung, in der sich der Ball befindet

Pause: Auf sich bewegenden Plattformen sind die Ball-Manöver besonders schwierig

Wenn Dich die Piraten-Affen sehen, rennen sie hinter Dir her

Der Stachelfisch jagt den Ball

Nuts hat's: Den Orang-Utan erledigst Du mit Kokosnüssen

Wer 100 gelbrote Sternenkarten eingesammelt hat, bekommt ein Extraleben

Der Space Hopper ist ein praktisches Fortbewegungsmittel für den Handschuh

Hasbro Interactive ist bekannt für das Umsetzen von Brettspielen wie „Monopoly" und „Risiko". Auch das Auffrischen von Steinzeit-Videospielen wie „Frogger" und „Centipede" steht auf ihrer Fahne. Mit „Glover" gibt der US-Spielegigant seinen N64-Einstand – und liefert auch seine erste eigene Spielidee ab.

Du steuerst einen kleinen Handschuh (englisch „Glove") durch 30 großangelegte 3D-Szenarien. **Der Knackpunkt: Du mußt mit dem Handschuh einen Gummiball sicher über Wiesen, Eis, Wasser, Matsch, Sand und andere natürliche Terrains zum Levelausgang transportieren.**

Dabei kann Glover alles, was Deine echte Hand auch tun könnte: dribbeln, rollen, werfen, auf zwei Fingern laufen und vieles mehr. All diese Eigenschaften mußt Du aus dem Effeff beherrschen, denn jeder Level ist das Jagdrevier kleiner und größerer Monstern, die es auf den Ball abgesehen haben.

Natürlich kann sich Glover auch zur Wehr setzen. Auf zwei Knopfdrucke hin etwa springt der agile Handschuh hoch in die Luft und knallt, die Finger zur Faust geballt, mit Karacho wieder auf den Boden. Außerdem wurden in den Levels Zaubersprüche versteckt, die Handschuh wie Ball auf verschiedene Arten verändern. So verwandelt sich der Ball beispielsweise in eine Bowlingkugel oder in einen Bumerang, der immer wieder zum Handschuh zurückkehrt.

Bei all den innovativen Spielereien kommen Grafik und Sound zwar etwas zu kurz, aber da das Geschicklichkeitsspiel noch nicht ganz fertiggestellt ist, besteht Hoffnung, daß sich auch hier noch etwas tun wird.

„Glover" soll zum Weihnachtsgeschäft in Deutschland herauskommen. Das Spiel erscheint zwar auch für den PC und die Playstation, doch gerade fürs N64 könnte dieser Titel ein echter Zuwachs werden.

D/E

Glover

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: November '98

Hasbro Interactive | für 1 Spieler

Geschicklichkeitsspiel, das Witz verspricht! Mit einem sympathischen Helden und jeder Menge großer Levels

Text: Christian Henning

Alles

02:57

eine Frage der Ehre

• Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Expertenerprobtes Fahrverhalten
• Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAE

RALLY

www.colinmcrae.com

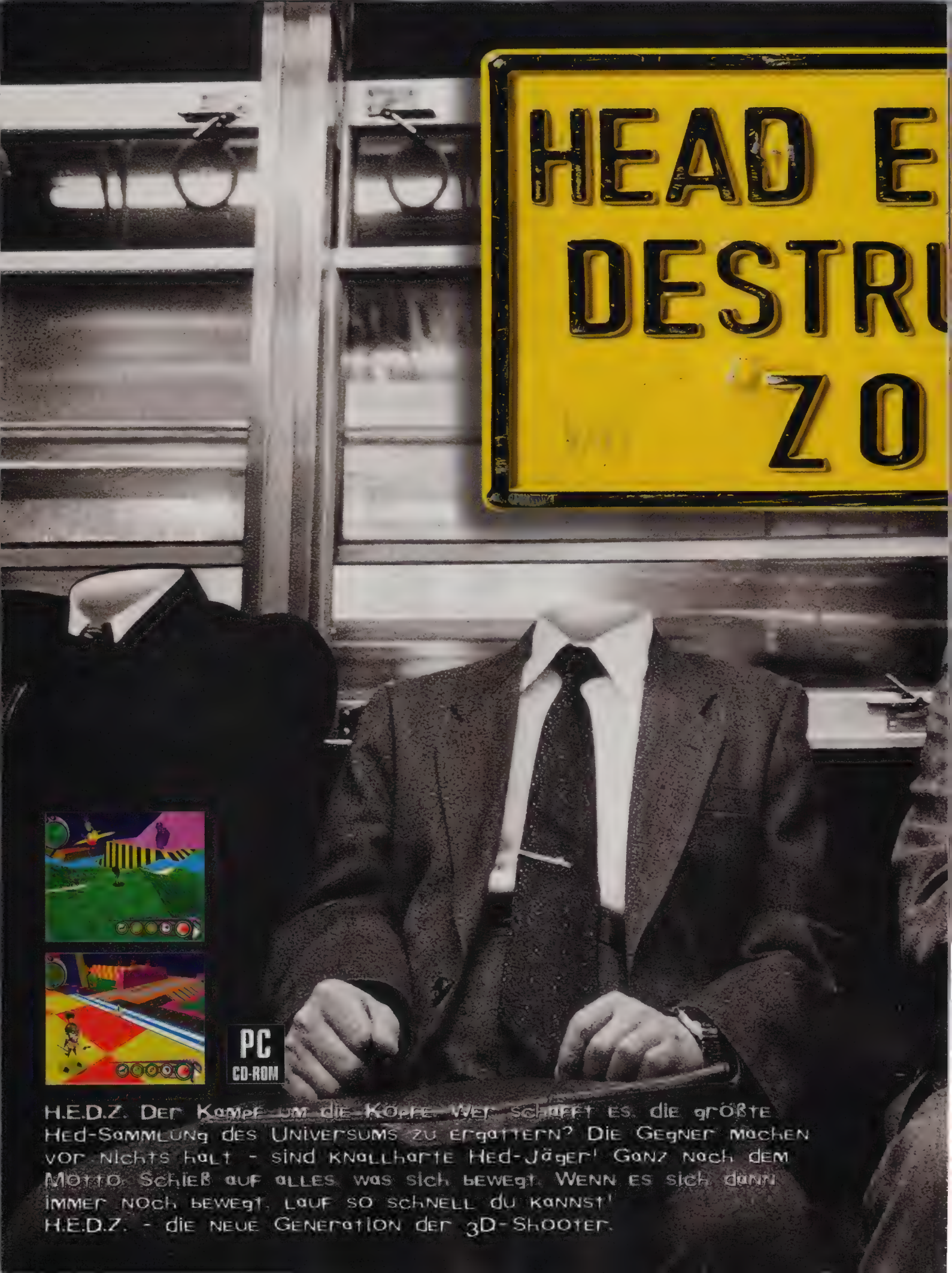
Schnell, hart und dreckig!

PlayStation

Codemasters

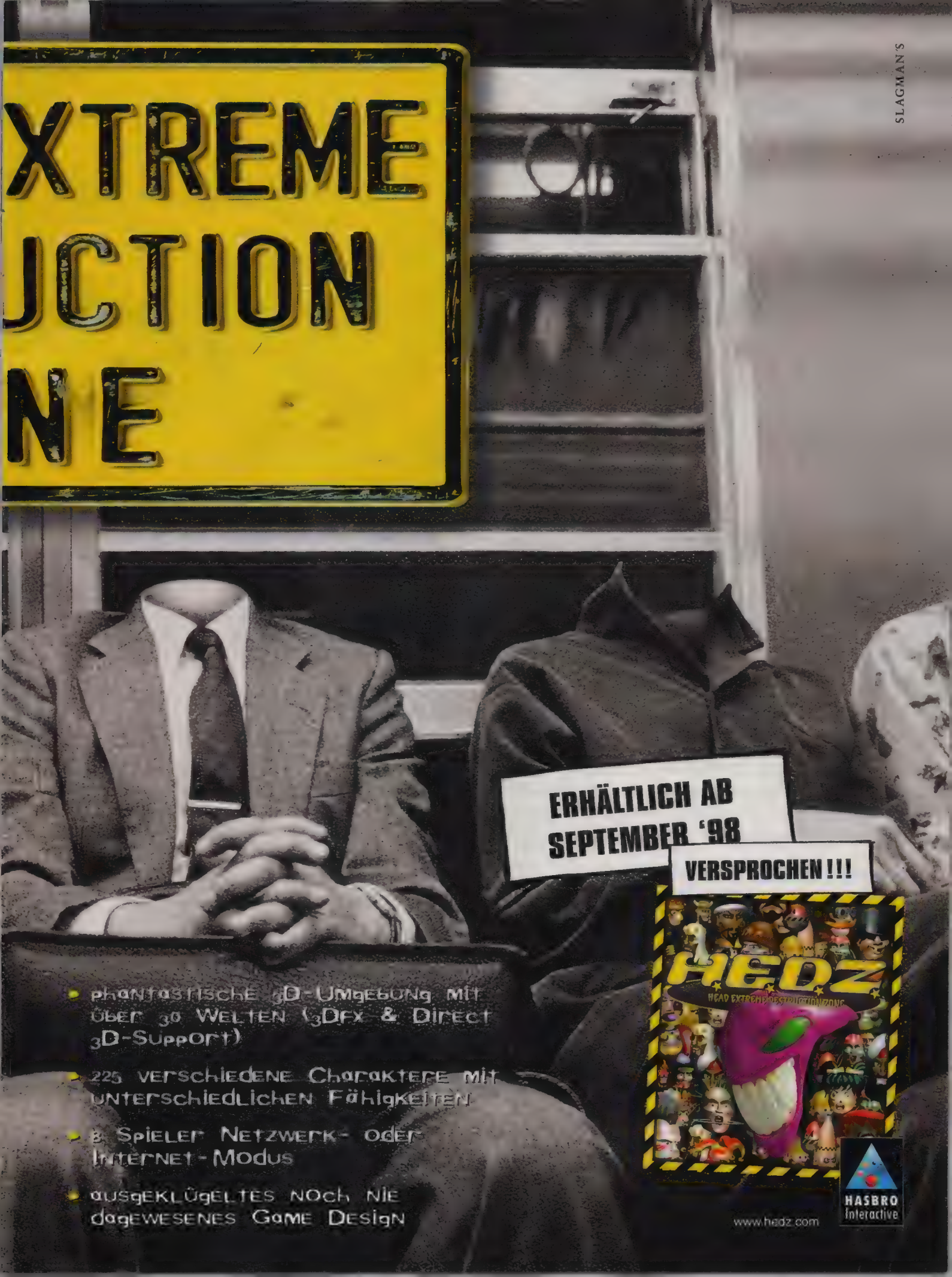
PC CD ROM

© 1999 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.



PC
CD-ROM

H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst!
H.E.D.Z. - die neue Generation der 3D-Shooter.


XTREME
JCTION
NE
SLAGMAN'S
ERHÄLTLICH AB
SEPTEMBER '98
VERSPROCHEN!!!
HEDZ
HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE
• phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
• 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
• 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
• ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design
www.hedz.com
HASBRO interactive

Die Rückkehr der Ritter

Teil 2

Für den PC gibt es massig Rollenspiele, doch auf Playstation und Nintendo 64 sind Ausflüge in fantastische Welten selten. Wir prüfen, was die in Deutschland erhältlichen Konsolen-Rollenspiele taugen, und werfen einen Blick in die Zukunft.

Rollenspiele am Bildschirm, das war bisher in erster Linie ein Vergnügen für PC-Besitzer. Wer lieber mit Konsole spielt als mit dem Computer, der mußte nach fantastischen Abenteuern verzweifelt suchen. Doch jetzt ist Hilfe in Sicht. Seit kurzem widmen sich die Hersteller von Konsolen-Rollenspielen auch der Übersetzung großer japanischer Erfolge.

Thematisch ähneln diese Konsolen-Knüller zwar den PC-Verwandten, doch in Playstation-Hits wie „Final Fantasy VII" oder „Azure Dreams" wird – im Gegensatz zu den PC-Spielen – mehr Wert auf eine hübsche Story gelegt. Hier hast Du meistens die Chance, vom leichtsinnigen Jungspund zum Retter der Zeichentrickwelt heranzuwachsen.

Überhaupt warten die japanischen Spiele mit einigen Gimmicks auf, von denen westliche PC-Spiele-Entwickler wohl nur träumen. Mit „Combos" etwa.

Combos kennt man aus Fightspielen. Doch auch in Rollenspielen sind diese Super-Attacken mittlerweile groß in Mode gekommen. Vor allem erfahrene Kämpfer wehren sich gegen Monster, Mutanten und Dämonen nicht mehr mit simplen Schlägen, sondern durch Vielfachmanöver, die mehrere Hiebe zu einem ganz besonders schmerzhaften Treffer kombinieren.

Diese Rollenspiel-Gefechte finden häufig auf einem speziellen Kampfbildschirm statt: Trifft Deine Heldentruppe auf einen Feind, wird die Szene herangezoomt, und alle zücken in der neuen Ansicht Waffen und Zaubersprüche. Während des Gefechts sind viele Funktionen des Rollenspiels ausgeschaltet. Abwechselnd oder in Echtzeit können die Guten und die Bösen nur noch kämpfen, heilen oder zaubern.

Den Kampfbildschirm verläßt man automatisch am Ende eines Duells – dann werden die Erfahrungspunkte optisch abgezählt – oder durch einen speziellen Fluchtbefehl. Rettungslos verlorene Rittertruppen erhalten so die Chance, einen besonders schweren Kampf von vorne zu beginnen. **Meist laufen die Duelle rundenbasiert ab, doch verstärkt schmuggeln sich auch Action-Elemente in die Rollenspiele für Konsolen.** In „Azure Dreams" etwa kannst Du wie in einem Jump&Run hüpfen und Dein Schwert in Echtzeit schwingen. Auch das Verschieben von Gegenständen haben viele Rollenspiele von Action-Adventures wie beispielsweise „Zelda" übernommen.

Vom interaktiven Fantasy-Zeichentrickfilm bis zur „Tamagotchi"-ähnlichen Monsterzucht – jedes Konsolen-Rollenspiel legt seine Schwerpunkte anders. Auf den nächsten Seiten stellen wir darum bereits erhältliche sowie neu angekündigte Fantasy-Abenteuer vor. Die Überblickstabelle auf Seite 21 soll jedem bei der Suche nach seinem eigenen Lieblings-Rollenspiel helfen: Märchen-Expeditionen, Kerker-Raufereien und Small-Talk mit Fantasy-Wesen warten auf alle furchtlosen Ritter!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 1 umgebaute Playstation, mit der man auch Importspiele aus den USA und Japan starten kann. Zusätzlich gibt's 3 Spiele. „Final Fantasy Tactics" (engl.), „Brave Fencer Musashiden" (jap.) und „Azure Dreams" (engl.). Wer Lust auf exotisches Spielvergnügen hat, schickt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Rollenspiel", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kulleraugen und spitze Näschen: Die Helden japanischer Rollenspiele sind meist sehr niedlich gezeichnet. Monster kommen weniger putzig

INFO

Die Genre-Klassiker

Rollenspiele für die aktuellen Konsolen sehen eindeutig besser aus als ihre Vorläufer für das Mega Drive und fürs Super Nintendo. Doch spielerisch haben auch die Oldies noch eine Menge zu bieten.

Für beide Oldie-Konsolen sind eine Handvoll Rollenspiele erschienen, die langen Spielspaß versprechen. Die besten Vertreter des Genres gab's aber leider nur in Japan. Lediglich vereinzelt wurde auch eine englischsprachige Fassung (zum Beispiel vom meisterhaften **„Final Fantasy V"**) in den USA gesichtet.

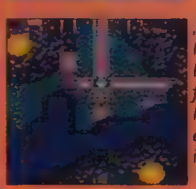
Wer sich mit Importspielen auskennt und Englisch versteht, der sollte nach amerikanischen **„Final Fantasy"**-Modulen Ausschau halten – es lohnt sich! Alle anderen konzentrieren sich besser auf die seltenen Deutschland-Veröffentlichungen wie etwa **„Mystic Quest"** von Nintendo. Dieser fünf Jahre alte Titel ist der optimale Einstieg in den Rollenspiel-Kosmos: Nette Grafik, eine locker-flockige Handlung und durchgehend deutsche Texte verwöhnen Fantasy-Einsteiger, die von einem ausgewachsenen „Final Fantasy" überfordert sind.

Der Klassiker für das Mega Drive heißt **„Shining in the Darkness"** und ist ein spielerisch einfaches, aber grafisch sehr hübsches Kerker-Gekloppe in 3D.

Optisch noch altertümlicher, spielerisch aber stärker ist die **„Phantasy Star"**-Serie auf dem Mega Drive: Die ersten Teile dieser Science/Fantasy-Serie sind auch mit deutschen Texten erschienen. Teil 4 gibt's zwar als PAL-Variante für Europa, aber nur mit englischen Texten. Trotzdem solltest Du zugreifen, wenn Du das Mega-Drive-Finale auf einem Flohmarkt siehst.

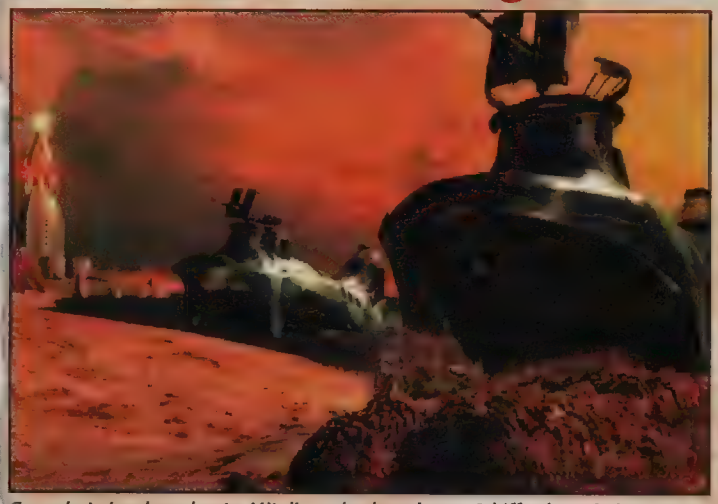
Das Beste an den Rollenspiel-Epen mit bis zu 60 Stunden Spielumfang: Mehr als 20 Mark wird Dir für so ein Oldie-Modul bestimmt nicht mehr abgeknöpft.

„Phantasy Star 4": Das tolle Finale auf dem Mega Drive gibt's schon ab 20 Mark



„Final Fantasy V": Die Version fürs Super Nintendo existiert nur in Englisch

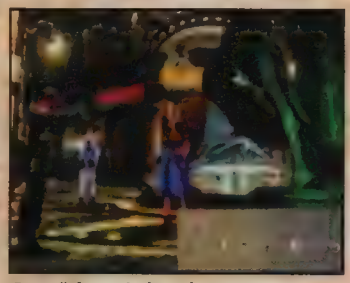
Final Fantasy VIII



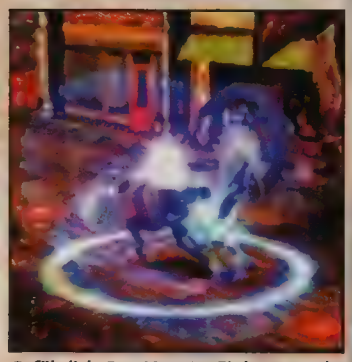
Gerenderte Landungsboote: Mit diesen hochmodernen Schiffen kann Deine Heldentruppe in „Final Fantasy VIII" an jedem feindlichen Strand landen

Zauber-Power: Einer Deiner Feinde wird von einem Feuerball getroffen

Gekämpft wird wieder in der übersichtlichen 3D-Perspektive



Gespräche zwischen den Personen erscheinen als Text auf dem Bildschirm



Gefährlich: Das Monster Einhorn macht sich für einen Zauberangriff bereit

Das weltweit am sehnlichsten erwartete Rollenspiel soll noch Ende dieses Jahres in Japan erscheinen und spätestens 1999 auch ins Deutsche übersetzt werden.

Um dem westlichen Geschmack entgegenzukommen, verabschiedet sich Square mit „Final Fantasy VIII" von der kulleräugigen Comic-Optik der Vorgänger-Spiele: Die neuen Helden Squall Lionheart und Laguna Loire sehen aus wie echte Menschen, nicht wie fernöstliche Comic-Figuren. Zu Beginn ist Squall Student der berühmten Militärschule „Garden" und bereitet sich dort auf sein Abenteuer vor.

Statt Magie stehen mechanische Waffen und Maschinen beim neuen „Final Fantasy" im Vordergrund: **Nur Absolventen der Garden-Schule dürfen hexen, allen anderen Bewohnern der Welt ist der Umgang mit Magie untersagt.** Zum Glück hast Du die Schule nicht einen einzigen Tag geschwänzt! Darum ist es Dir erlaubt, im Kampf bestimmte Techniken anzuwenden, um Deinen Feinden die kostbare Magie zu entziehen.

Square verspricht stark verbesserte Grafik und eine umfangreiche Hintergrundgeschichte: Abenteuer und Liebe sind die Schlüsselbegriffe für „Final Fantasy VIII". Bereits in den Vorgänger-Programmen unterhielten die Helden den Spieler mit bühnenreifen Animationen. „Final Fantasy VIII" wird hier noch einen Schritt weitergehen und soll stellenweise von einem 3D-Spielfilm nicht mehr zu unterscheiden sein.

PC | PS | N64 | SAT | E

Final Fantasy VIII
für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: Winter '99
Square | 1 Spieler

Der Hoffnungsträger für alle, die Wert auf eine umfangreiche Story und geniale grafische Effekte legen

Granstream Saga

Kommt es zum Kampf, haut Dein Held zur Not auch mit den Fäusten zu

Die Spielwelt wird isometrisch, also von schräg oben, dargestellt

Granstream Saga" legt Wert auf eine ausgefeilte Dramaturgie und holt dafür Comic-Filmchen und gesprächsintensive Zwischensequenzen auf den Bildschirm.

Das Entdeckerelement tritt gegenüber der Fantasy-Handlung etwas in den Hintergrund, eine frei erforschbare Oberwelt gibt's zum Beispiel nicht. Dafür rotieren Städte, Burgen und Dungeons in 3D, während sich die Hauptfigur im Falle eines Zusammentreffens mit bösen Schergen in einen Action-Kämpfer verwandelt: Wie in einem Beat-'em-up haust Du dem Bösewicht Schwert und Magie um die Ohren, eine Energieleiste warnt dabei vor eigenen Verletzungen.

PC | PS | N64 | SAT | D

Granstream Saga
für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: Sommer '99
THQ | 1 Spieler

Einsteigerfreundliches Programm mit hohem Action-Anteil und einer scrollenden 3D-Umgebung

Holy Magic Century

Nur wenn Du die richtigen vier Elemente sammelst, kannst Du zaubern

Gegner und Zaubersprüche sind eindrucksvoll animiert

Der putzige Held knufft sich in 3D durch monsterüberlaufene Wälder und Ruinen. Dabei wird er durch ein gewitztes Elementarsystem zum Superhelden mit überragenden magischen Kräften. Das Spielprinzip ist simpel, die Grafik echte Klasse: endlich ein Rollenspiel mit der tollen 360-Grad-Optik des Nintendo 64!

Doch das Spiel hat leider zwei Nachteile, die schwer wiegen. Zum einen fehlt die aus anderen Rollenspielen bekannte Handlung: Du kannst mit niemandem reden. Außerdem ist das bislang einzige N64-Rollenspiel ärgerlich kurz: Selbst blutige Anfänger haben sich nach maximal 15 Stunden Spielzeit zum Ende durchgespielt.

PC | PS | N64 | SAT | D

Holy Magic Century
für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: Winter '98
Konami | 1 Spieler

Rollenspiel light für jüngere Nintendo-64-Besitzer. Tolle Grafik, aber deutlich zu schnell durchgespielt

Suikoden

Die Darstellung der Landschaft wirkt heute etwas veraltet

Im Kampf langen Freund und Feind abwechselnd zu

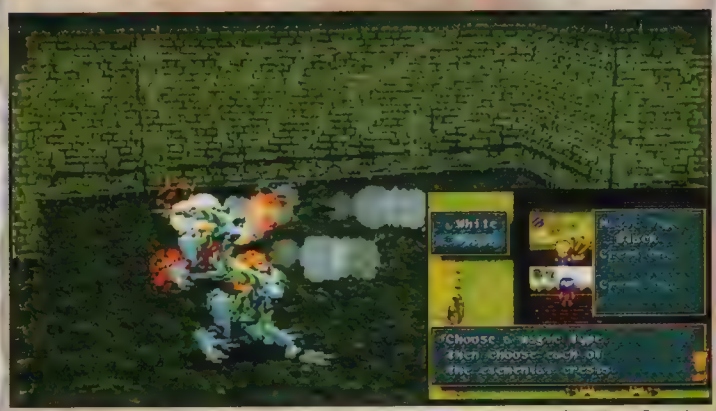
Schon knapp zwei Jahren alt ist „Suikoden" von Konami. Mit diesem Programm inszenierte der Hersteller ein grafisch braves und inhaltlich traditionelles Fantasy-Rollenspiel. Du steuerst sechs Spielfiguren durch das magische „Suikoden"-Reich, Hauptquartier ist ein Drachenhort.

Von der riesigen 2D-Oberwelt bis zum perspektivisch dargestellten Kampfbildschirm verwendet Konami alle klassischen Elemente des Joypad-Rollenspiels. Die Akustik ist stark: Temperamentvolle Fantasy-Hymnen begleiten Deinen „Suikoden" Abenteurer-Trupp.

Was nur wenige deutsche Spieler wissen: „Suikoden" basiert auf einer chinesischen Legende um 108 Rebellen, die sich im Mittelalter selbstlos gegen die Obrigkeit stellten.

Suikoden
für Einsteiger und Fortgeschrittene
Englische Import-Version erhältlich
Konami | 1 Spieler
Braver Rollenspiel-Veteran, der alle klassischen Spielelemente aufweist und vor allem akustisch überzeugt

Wild Arms



Wech mit dem Mech: Jeder der drei Kämpfer hat eine andere Waffe

Du verwaltest das Kämpfer-Trio mit übersichtlichen Menüs

Zu dritt über den Fantasy-Kontinent Fargaia: Der Schußwaffenexperte Rudy, Klingenkämpfer Jack und die Hexe Cecilia machen Jagd auf ein bösartiges Alien-Embryo. Die Spezialfähigkeiten Deiner drei Helden wachsen immer weiter an, bis Cecilia schließlich ausgewachsene Götter beschwört und Rudy mit einer Laser-Kanone um sich ballert.

Obwohl die Kämpfe rundenweise in einer speziellen 3D-Arena ausgetragen werden, enthält „Wild Arms" auch Action-Elemente. Während der stundenlangen Labyrinth-Expeditionen erinnert das Spiel an Action-Adventures wie „Alundra". Knackige Rätsel und die tollen Talente Deiner drei Typen verbinden sich zu einem erstklassigen Science-Fantasy-Rollenspiel.

Wild Arms
für Fortgeschrittene und Profis
Start: Herbst '98
Sony | 1 Spieler
Anspruchsvolles Rollenspiel mit Sci-Fi-Elementen, herben Rätseln und ausgereiftem Kampfsystem

Suikoden 2

Kopfnuß: Der edle Phönix trifft auf einen Deiner Mieslinge

Schlimme Buben: die schwarzen Helden von „Suikoden 2"

Die japanischen Programmierer und Designer von Konami grübeln momentan über einer Fortsetzung zu ihrem netten Fantasy-Rollenspiel von 1996 (s.o.). Rund einem Drittel der über 100 Charaktere aus dem Erstling wirst Du auch im zweiten Teil begegnen. Wer seinen „Suikoden"-Spielstand bis zum Erscheinen der Fortsetzung aufhebt, wird mit einer Überraschung belohnt.

Statt Dich als Rebell mit dem bösen Imperium anzulegen, stehst Du im zweiten Teil auf der „dunklen" Seite – eine interessante Abwechslung zum gewöhnlichen Gutmensch-Schema. Mit „Suikoden 2" bleibt Konami dem Grafikstil und der Spielmechanik des Erstlings treu, verspricht aber neue Talente und Angriffsarten.

Suikoden 2
für Fortgeschrittene und Profis
Start: Winter '99
Konami | 1 Spieler
Originelle Fortsetzung, in der Du auf der Seite der Bösewichter stehst und die Guten vermöbelst

Parasite Eve

Igitt, ein mutierter Schoßhund trachtet Dir nach dem kostbaren Leben

Im Kampf kannst Du geschickt den Schüssen ausweichen

Packende Kino-Atmosphäre vermittelt „Parasite Eve" vom japanischen Spielehersteller Square. Die „Final Fantasy"-Macher schicken diesmal Aya Bea, eine New Yorker Polizistin, in aufregende Abenteuer.

Die schicke Gesetzeshüterin kabbelt sich im winterlichen Manhattan mit der mutierten Fauna. Zahlreiche Haustierchen der Millionenstadt haben über Nacht magische Fähigkeiten erlangt und gehen Aya Bea an den Pelzkragen. Die Polizistin terminiert diese Brut im rundenbasierten Rollenspiel-Kampf – geschicktes Ausweichen ist angesagt.

Leider gibt es bisher noch keine Aussage darüber, ob jemals eine deutsche Version erscheinen wird. Wer es mit der englischen Version versuchen will, kann schon im September loslegen.

Parasite Eve
für Fortgeschrittene und Profis
Start: Herbst '98
Square | 1 Spieler
Computer-Film zum Mitspielen – mit durchgestylter Heldin und extra ekligen Monsterhorden

Die Rückkehr der Ritter Teil 2

Xenogears

Vor jedem Kampf werden die Helden von Dir in der Arena verteilt

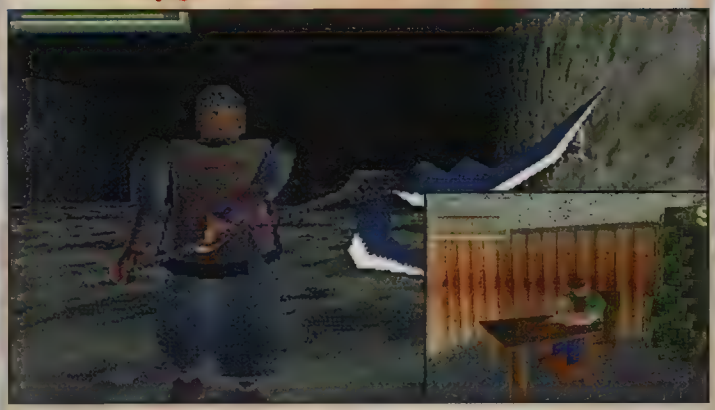
Heute noch auf japanisch, bald auch mit englischen Dialogen

In „Xenogears" besuchst Du eine Welt, die in Echtzeit berechnet wird: Alle Häuser und Brücken rotieren bei Bedarf in 3D. Und diese Umgebung bringt Action ins Rollenspiel: Um die Kerker von „Xenogears" zu durchqueren, mußt Du kämpfen, rätselnund hüpfen wie in einem Action-Adventure. Begegnest Du mit Deiner Party einen Gegnertrupp, kannst Du Deine Angriffspunkte frei verteilen, um die Bösewichte mit einer Mehrfach-Combo-Attacke zu zerschmettern. „Xenogears" gilt als eines der umfangreichsten und story-mäßig ausgefeiltesten Rollenspiele für die Playstation. Wer auf Comic-Optik und Mechs steht, sollte unbedingt auf die US-Version warten: Square übersetzt „Xenogears" momentan ins Englische.

PC | PS | N64 | SAT | E

Xenogears
für Fortgeschrittene und Profis
Start: Herbst '98
Square | 1 Spieler
Der Kandidat für die Herbstmeisterschaft: Saftiges Edelrollenspiel mit Hüpf- und Actioneinlagen

King's Field



Vor diesem Hackebeilchen solltest Du auch in Echtzeit reißaus nehmen

Allein unterwegs, triffst Du auf einige merkwürdige Charaktere

Ein Rollenspiel für den Action-Fan: Hier dreht sich alles ums Monstervermöbeln und Schätze zusammenraffen. Du durchquerst die 3D-Verliese in Echtzeit. Also auch Deine Geschicklichkeit und Dein Reaktionsvermögen werden getestet.

Aufwendige Zwischensequenzen oder eine prächtige Rahmenhandlung gibt's nicht – „King's Field" beschränkt sich als Rollenspiel aufs Nötigste. Statt mit einer Helden-Party bewegst Du Dich allein durch die düstere Unterwelt.

Dieser gute, aber etwas eintönige Titel kann gegen Mammut-Rollenspiele wie „Final Fantasy VII" auch grafisch und akustisch nicht bestehen. Nur zum Sonderpreis oder bei einem Ramschverkauf lohnt sich sein Erwerb als kurzweilige 3D-Alternative .

PC | PS | E

King's Field
für Einsteiger und Fortgeschrittene
Englische Import-Version erhältlich
Ascii | 1 Spieler
Etwas dürftiges 3D-Rollenspiel, bei dem in erster Linie der Metzelfreund auf seine simplen Kosten kommt

Azure Dreams

Eingefangene Monster kämpfen nach gutem Zureden oft an Deiner Seite

Du kannst die Waffen verzaubern und dann noch besser zuhauen

Du trittst in „Azure Dreams" in die Fußstapfen Deines Vaters, eines berühmten Monsterzähmers. Regelmäßig finden Expeditionen in einen gewaltigen Turm statt. Neben Schätzen hältst Du im Gemäuer vor allem nach Monster-Eiern Ausschau. Die kannst Du für klingende Münze im Spezialgeschäft verkaufen oder aber selbst ausbrüten.

Die gezähmten Ungeheuer helfen Dir bei den Abenteuern und unterstützen Dich beim Kampf mit mächtigen Zaubersprüchen. Die besten Ungeheuer kannst Du miteinander verschmelzen und damit ein neues Monster erschaffen. Mit dem im Turm verdienten Geld wirst Du vom Außenseiter zum beliebten Mitglied der Dorfgemeinschaft.

PC | PS | N64 | SAT | D

Azure Dreams
für Einsteiger und Fortgeschrittene
Start: Herbst '98
Konami | 1 Spieler
Ungewöhnliche Idee: Nicht Du erntest den Schlachtenruhm, sondern Deine monstermäßigen Haustierchen

Rollenspiel-Check: Was haben die einzelnen Titel zu bieten?

Titel:	Azure Dreams	King's Field	Suikoden	Wild Arms	Parasite Eve
Hersteller:	Konami	Ascii	Konami	Sony	Square
System:	Playstation	Playstation	Playstation	Playstation	Playstation
Umfang:	1 CD	1 CD	1 CD	1 CD	2 CDs
Spielzeit ca. (Stunden):	40-50	60-70	30-40	30-40	30-40
Spielstandsicherung:	1 Block	3 Blöcke	2 Blöcke	1 Block	1 Block
Bildschirmtexte:	Deutsch	Englisch	Englisch	Deutsch	Englisch
Party-Mitglieder:	2	1	5	3	1
Party-Split:	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
Karte/Mini-Radar:	Ja/Ja	nur Kompaß	Nein/Ja	Ja/Nein	Nein/Nein
Action-Anteil:	Keiner	Hoch	Keiner	Keiner	Hoch
Strategie-Anteil:	Keiner	Keiner	Niedrig	Keiner	Keiner
Gespräche:	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

Rollenspiel-Check: Die kommenden Highlights

Titel:	Final Fantasy VIII	Granstream Saga	Suikoden 2	Xenogears	Holy M. Century
Hersteller:	Square	Sony/THQ	Konami	Square	Konami
Erscheinungstermine:					
Japan:	Herbst '98	erschienen	erschienen	erschienen	erschienen
USA:	Winter '99	erschienen	[illegible]	Herbst '98	Herbst '98
Deutschland:	Winter '99	Sommer '99	[illegible]	Herbst '98	Herbst '98

Text: Winnie Forster

TICKER

Sound aus voller Röhre!

Der Strandblaster

Das CD-System „Boomblaster" von JVC sorgt für satten Sound. Auffällig: Zwei separate 16-cm-Spezial-Baßlautsprecher wummern mit bis zu 60 Watt. Zwei 8-cm-Stereolautsprecher an der Frontseite sorgen für die Hoch- und Mitteltöne. Das Gerät ist robust, doch gut tragbar sowie sand- und staubgeschützt. Preis des „Boomblaster RV-B90" mit Tuner, CD-Player, Kassettenlaufwerk und Fernbedienung: knapp 600 Mark

Fremdsprachen an Grill

Nachwuchs für die Scan-Translator: Der „Quicktionary-Multi" übersetzt nicht nur zwischen Deutsch und Englisch, sondern beherrscht auch französische Wörter. Mit dem Gerät, das wie ein Stift geformt ist, fährst Du über unbekannte Wörter und erhältst sofort die passende Übersetzung. Preis: rund 400 Mark; Macher: Hexaglott, 22335 Hamburg.

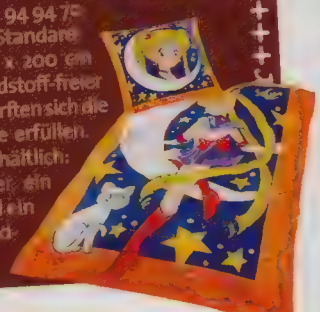
Kurio Panik vom 1.1.2000

Seit Jahren sahnen etliche Firmen bei ängstlichen PC-Besitzern ab: mit teuren doch nutzlosen Programmen zur korrekten Datumsumstellung vom 31.12.1999 auf den 1.1.2000. Doch dieser Datumswechsel wird keinem PC Schwierigkeiten machen. Die Betriebsprogramme Windows 95 und Windows 98 sorgen für das richtige Datum in allen Anwendungen.

„Sailor Moon"-Bettwäsche

Für alle, die schon immer mit Sailor Moon unter einer Decke stecken wollten: Es gibt ab sofort die „Sailor Moon"-Bettwäsche für zirka 80 Mark bei A.C.O.G., Postfach 26, 57647 Hintscheid, Tel.: (02661) 94 94 7?

Mit den Standardmaßen 135 x 200 cm sowie schadstoff-freier Färbung dürften sich die Fan-Träume erfüllen. Zudem erhältlich: Handtücher, ein Kissen und ein Waschhandschuh.



Godzilla-Gotchi in Japan aufgetaucht!

Big in Japan: Godzilla ist als Vorbote für Segas Dreamcast im Tamagotchi-Format erschienen

Zum Japan-Start des aktuellen „Godzilla"-Films lieferte Sega am 30. Juli das passende „VMS – Virtual Memory System" in limitierter Auflage aus. VMS ist eine Memory Card für Segas neue Dreamcast-Konsole (siehe SCREENFUN 8/98).

Ähnlich wie ein Tamagotchi beginnt Dein Monster sein digitales Leben als Ei. Nachdem Du Godzilla aufgezogen hast, kannst Du ihn mit anderen baugleichen Digi-Monstern kämpfen lassen. Das VMS besitzt eine Schnittstelle, mit der man zwei Geräte aneinanderkoppelt. Der Sieger erhält die DNA des Feindes und kann sich in ein neues Superwesen verwandeln.

Das Dreamcast-„Godzilla"-Spiel ist auf das VMS vorbereitet und gibt Deiner Schöpfung eine beeindruckende 3D-Gestalt in 16,7 Millionen Farben. Für rund 80 Mark zu kaufen unter anderem in München bei „Gamer's Delight", Tel.: (089) 34 01 86 49.

Alles unter Kontrolle

Das Gamepad für den Spiele-Profi

Nicht weniger als 59 frei programmierbare Funktionen bietet das neue PC-Joypad „Xterminator" von Gravis. Neben analogem Joystick und Gashebel sind zusätzlich zwei analoge Flipperhebel an den Griffen angebracht. Hier kannst Du mit Fingerspitzengefühl die Ruder eines Flugzeugs oder eine Wagenlenkung bedienen.

Die besten Special-Moves eines Fightspiels lassen sich speichern und dann per Tastendruck auslösen. Auf diese Weise ersparst Du Dir lästige Fummeleien und komplizierte Tastenkombinationen. Leider ist der Steuerkünstler nicht ganz billig. Immerhin kostet der Spaß im Fachhandel 130 Mark.

Text: Christian Müller, Christiane Strobel, Volker Weitz, Winnie Forster, Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser, Manlac (3)

Billig-Angebote!

279,-

Flachbett-Scanner

Agfa senkt den Preis für den Flachbett-Scanner **SnapScan 310 EPP** von 299 auf 279 Mark. Der Scanner wird an den Parallelport angeschlossen und scannt Vorlagen mit einer Auflösung von 300x600 Bildpunkten ein.

19,-

RGB Super AV-Kabel

Für nur 19 Mark gibt es das **RGB Super AV-Kabel** von Yoytech bei Dynatex in Dortmund zu kaufen (Telefon: (0231) 45 00 00. Damit schließt Du eine Playstation gleichzeitig an den Fernseher und die HiFi-Anlage an.

249,-

199,-

Farb-Tintenstrahldrucker

Gleich zwei Druckerhersteller bieten ihre Tintenstrahldrucker zu Sonderpreisen an:
Canon senkt den Preis des **BJC-250** auf 249 Mark. Der Farbtintenstrahler druckt mit 360 Bildpunkten (siehe SCREENFUN 1/98 ab Seite 120).
Der neue **Color Jetprinter 1100** von Lexmark kostet sogar nur 199 Mark. Dieser Printer druckt mit einer Auflösung von 600 x 600 Bildpunkten.

Virtueller Star auf der CeBIT HOME

Vom 26.8 bis 30.8.98 in Hannover

Dieses Jahr ist es wieder soweit: vom 26. bis 30. August findet in Hannover die große Entertainment-Messe CeBIT Home statt. Eines der Events startet in Halle 18 der Messe: Dort stellt der virtuelle Popstar E-Cyas sich und seine Welt, den Cycosmos, vor. Der gut gebaute Jüngling aus dem Cyberspace will genauso erfolgreich werden wie der Superstar Lara Croft. Ob ihm das gelingt, wird sich im September zeigen, wenn seine erste Single „Are You Real" für die Musik-Charts startet. Auf der CeBIT Home kann man E-Cyas erstmals begutachten und interviewen.

Außerdem soll die Heimat von E-Cyas, der Cycosmos, mit 130 Online-Terminals, Soundinstallationen, Video- und Laser-Shows in Szene gesetzt werden. Der Cycosmos ist als neuer Treffpunkt im Internet geplant: dort können sich Leute kennenlernen und unterhalten. Ihr findet den Treff auf der Internet-Seite *www.cycosmos.com*

Fast wie aus Fleisch und Blut: der virtuelle Popstar E-Cyas

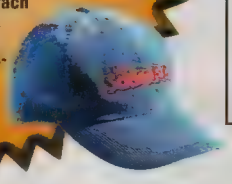
Scotland Yard

Eines der meistverkauften deutschen Brettspiele stiehlt sich ab November endlich auch auf den Computer. Du kannst „Scotland Yard" von Ravensburger Interactive entweder gegen den Rechner spielen oder im Internet mit sechs Hobby-Kommissaren um die Wette kombinieren.

Sieger ist, wer als erster allen richtigen Hinweisen nachgeht und den geheimnisvollen Mr. X auf dem Spielplan aufspürt. Die Computer-Version bietet zusätzlich einen Experten-Modus: In ihm machen Dir andere Gangster in Actionsequenzen das Leben schwer.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wer das Heft mag, wird das Cap lieben: Brandneu ist der SCREENFUN-Kopfschutz für jedes geniale Spielergehirn. Wir verlosen 20 der blauen Cord-Caps mit SCREENFUN-Logo. Schreibt an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „SCREENFUN-Cap", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax: 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Anton, Britta Arnold, Christian Blendl, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Ulrike Goreßen, Markus Krichel, Doris Krieger, Elke Krotz, Andreas von Lepel, Annette Lindenau, Michael Martin, Christine Mortag, Michael Stapf, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: SFX, Future Publishing

Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print. Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Österreich: öS 33,00; Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1998 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

CHARTS

1 Tomb Raider II

2 FIFA 98

3 COMMAND & CONQUER 2

4 RESIDENT EVIL

5 TOMB RAIDER

Eure TOP 10

1 **Tomb Raider II**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) Lara Croft – die echte Number One: zum achten Mal triumphiert sie auf Platz 1!

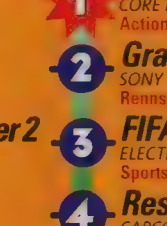
2 **FIFA 98**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
(2) Das erstklassige Spiel ums runde Leder sorgt für nachhaltigen Beifall bei Euch

3 **Command & Conquer 2**
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(3) Wer erntet mehr Tiberium und entscheidet den Kampf zwischen GDI und NOD?

4 **Resident Evil**
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(4) Knusper, knusper, knäuschen, was knuspert im Herrenhäuschen? Action pur!

5 **Tomb Raider**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(5) Auch mit ihrem ersten Adventure steht Lara hoch in den Charts und Eurer Gunst

6 **Gran Turismo**
SONY – PS
(9) Gib Gummi: Diese Rennsimulation liefert außer Fahrtwind praktisch alles...



7 **Frankreich 98: Die WM-Quali.**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64
(12) Deutschland wird Weltmeister – zumindest, wenn Du das Spiel in die Hand nimmst!

8 **Worms 2**
TEAM 17/MICROPROSE – PC
(6) Die süßen schießwütigen Würmer sind vor allem im Netzwerk der Brüller!

9 **Mario Kart 64**
NINTENDO – N64
(7) Kontinuierlich in den Top 10: Mario bremst Diddy Kong auch diesmal klar aus

10 **Final Fantasy VII**
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(10) Schwertschwinger Cloud und seine Heldentruppe verteidigen Platz 10

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
2. Metal Gear Solid (PS)
3. F-Zero X (N64)
4. Have a N.I.C.E. day 2 (PC)
5. Grim Fandango (PC)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider II**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **FIFA 98**
   ELECTRONIC ARTS
   Sportspiel – ca. 80 DM
3. **Command & Conquer 2**
   WESTWOOD/VIRGIN
   Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Worms 2**
   TEAM 17/MICROPROSE
   Strategiespiel – ca. 80 DM
5. **Anno 1602**
   SUNFLOWERS/MAXDESIGN
   Strategiespiel – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider II**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action-Adventure – ca. 120 DM
2. **Gran Turismo**
   SONY
   Rennspiel – ca. 100 DM
3. **FIFA 98**
   ELECTRONIC ARTS
   Sportspiel – ca. 100 DM
4. **Resident Evil**
   CAPCOM/VIRGIN
   Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **Final Fantasy VII**
   SQUARE
   Rollenspiel – ca. 120 DM

NINTENDO 64

1. **Mario Kart 64**
   NINTENDO
   Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Super Mario 64**
   NINTENDO
   Jump&Run – ca. 100 DM
3. **Diddy Kong Racing**
   RARE/NINTENDO
   Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Yoshi's Story**
   NINTENDO
   Jump&Run – ca. 100 DM
5. **LylatWars**
   NINTENDO
   Actionspiel – ca. 100 DM

P 20

11 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(13) *Komplexe, aber abwechslungsarme Wirtschafts- und Aufbausimulation für Könner*

12 Turok – Dinosaur Hunter
ACCLAIM – PC, N64
(15) *Mit der Größe der angreifenden Dinosaurier steigen auch die Adrenalinstöße*

13 Super Mario 64
NINTENDO – N64
(11) *Mario rettet Prinzessin: Dieses Abenteuer lassen sich viele von Euch nicht entgehen!*

14 Tekken 2
NAMCO/SONY – PS
(8) *Zeitloser Fight-Fun mit erstklassigen Rendersequenzen und harten Gegnern*

15 Age of Empires
MICROSOFT – PC
(16) *Echtzeit-Strategie von der Steinzeit bis hin zur Errichtung eines Weltwunders*

16 Diddy Kong Racing
RARE/NINTENDO – N64
(14) *Diddy Kong bleibt wieder hinter Mario zurück – wo sind die blauen Ballons?*

17 Die Siedler II
BLUE BYTE – PC
(17) *Strategie zum Knuddeln: Diese Siedler bauen sich eine Festung in den Charts*

18 Yoshi's Story
NINTENDO – N64
(20) *Viele sind sich einig: Dieser Yoshi ist der niedlichste, der bislang gesteuert wurde*

19 LylatWars
NINTENDO – N64
(18) *Fox McCloud und seine Freunde räumen das All auf – am besten mit Rumble Pak!*

20 Forsaken
ACCLAIM – PC, PS, N64
NEU! *Auf die Bikes und fertig, los: Spannung mit 3D-Grafik und intelligenten Gegnern*

SATURN

1. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure · ca. 100 DM
2. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure · ca. 100 DM
3. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel · ca. 100 DM
4. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run · ca. 120 DM
5. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel · ca. 100 DM

SNES

1. **Secret of Mana** – SQUARE/NINTENDO – Adventure · ca. 70 DM
2. **Harvest Moon** – NINTENDO – Strategiespiel · ca. 70 DM
3. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure · ca. 70 DM
4. **Yoshi's Island** – NINTENDO – Jump&Run · ca. 70 DM
5. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel · ca. 70 DM

Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

Tob von Tobsucht

Die Darmstädter Band Tobsucht (Nathalie, Steffen, Wolfgang, Gyso, Töle, Max und Tob) sind seit ihrer Single „Zum Lachen in den Keller gehen" weithin bekannt. Anfang September kommt das hitverdächtige Album „Tobsucht" auf den Markt. Was Tob am liebsten spielt, verrät er hier.

1. **Gran Turismo (PS)** – *Wenn man sonst nur Fahrrad fährt...*

2. **Frankreich 98 (PS)** – *Wo sonst kann ich Berti feuern und mich selbst auf die Bank setzen?*

3. **Forsaken (PS)** – *Weil ich nie weiter als Level 3 komme und mir denke: da muß doch noch mehr sein*

4. **Resident Evil D.C. (PS)** – *Selten derart vorm Bildschirm zusammengezuckt. Schwer spannend.*

5. **Pong (C64/ATARI)** – *Legende.*

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

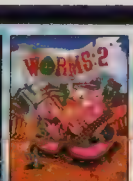
1. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – N64
Bunt, klug, witzig: Das bisher wahrscheinlich beste Jump&Run-Spiel fürs Nintendo 64

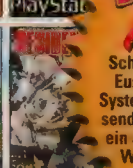
2. **Commandos** – EIDOS – PC
Diese sehr knackige Echtzeit-Strategie mit großen Missionsgebieten sorgt für Langzeitmotivation

3. **WCW vs. NWO** – THQ/KONAMI – N64
Wrestling-Fun für vier Spieler mit 40 Kämpfern, darunter natürlich Hulk „Hollywood" Hogan

4. **Dead or Alive** – TECMO/SONY – PS, SAT
Fightspiel mit vielen Techniken, Spielmodi und „bouncing breasts"-Animationen auf Wunsch

5. **Autobahnraser** – KOCH MEDIA – PC
Rennspiel auf deutschen Autobahnen mit Radarfalle und Sonntagsfahrern





BRAVO SCREENFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben).
Mehr auf Seite 122.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. **Unser Beispiel:** Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 11/97 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutsche Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar die englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Screen Fun

Action für Fortgeschrittene und Profis

ca.100 DM | Grabi-Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik. Einfache Steuerung, ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus

Schade, schade, läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Läßt die Konkurrenz alt aussehen

1

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Die SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit AdventureEinschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den Klassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-Shoot

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok", „Unreal" oder „Forsaken"

Fight

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport

Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA 98", „NHL 98", „NBA 98" sowie „Anstoss 2"

Flight

Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Longbow 2" oder die futuristische „Wing Commander"-Serie gut

Speed

Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „Gran Turismo", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1 '97" und „Wave Race 64"

Rollenspiele

Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VII" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run

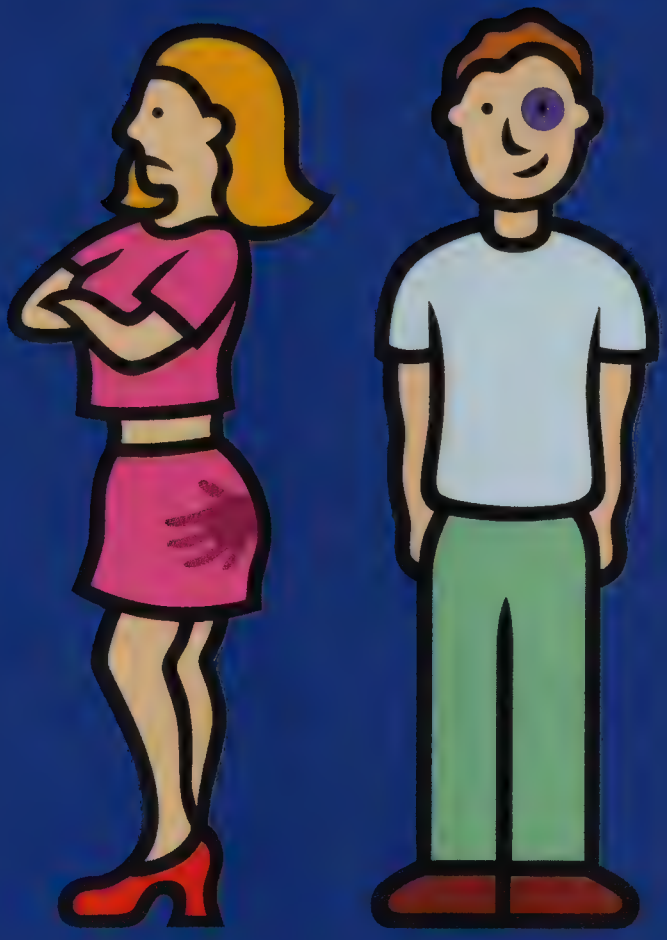
Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe

Strategie

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt „Command & Conquer", „Sim City" und „Age of Empires"

Mixed

Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik



Alles im Leben hat seinen Preis.
Nur nicht unser kostenloses Girokonto.*

Postbank Giro plus. Komplette Kontoführung, Dauerauftrag, monatlicher Kontoauszug, weltweite Postbank Card und Telefonbanking. Dazu Online-Banking per T-Online oder Internet. * Dies gilt für alle Privatkunden unter 26 Jahren oder ab 2000,– DM monatlichem Gehaltseingang zum Nulltarif.

Für ganz Flinke und Nachtschwärmer. 7 x 24 Stunden: 0130 7890

Postbank
Die Bank fürs Wesentliche.

Benutze Deinen Computer als digitales Gen-Labor und züchte ein eigenes Haustier – das Norn.

Creatures 2

Hans-Dieter ist ein mißratenes Norn. Er hört nicht auf seine Eltern, steckt überall die Nase rein und ißt von verbotenen Früchten. Zu allem Überfluß besteht sein Wortschatz aus nur drei Silben, die er ständig vor sich hinbrabbelt. Von Fitneß hat Hans-Dieter noch nie etwas gehört, und richtig in Wallung gerät er nur, wenn ein Mädel in der Nähe ist.

Daß „Creatures 2" eine äußerst komplexe Lebens-Simulation ist, wird jedem schnell klar, der so ein putziges Computerwesen züchtet. Du trägst die Verantwortung für Aufzucht, Pflege und Erziehung des Norns. Wie beim Tama führst Du das Tierchen durchs Leben, bis es auf eigenen Pelzfüßen steht.

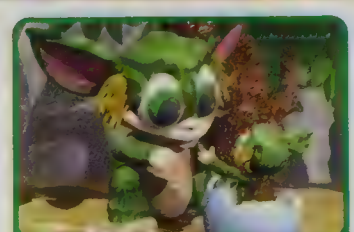
Leider zeigt sich das Norn, wie alle Kinder, sehr eigenwillig und will partout nicht so, wie Du willst. Entweder wendest Du jetzt erzieherische Gewalt an oder versuchst es mit gut Zureden.

Bevor die antiautoritäre Erziehung wirken kann, gilt es, eines von sechs Eiern im Brutkasten anzuwärmen. Je drei Norn-Jungen und -Mädchen stehen zur Auswahl. Sobald Dein Kleines die ersten unsicheren Schritte durch die Wohnhöhle macht, kommst Du ins Schwitzen. Du mußt für genug Futter sorgen, das Norn bei Laune halten und ihm möglichst schnell Sprechen beibringen. Mauszeiger und Tastatur bilden das Tor zur Norn-Welt. Sobald der Winzling etwa einen Gegenstand fixiert, tippst Du das passende Wort dazu ein. Nach ein paar Versuchen hat er den Begriff gelernt, und bald könnt Ihr Euch in einfachen Sätzen unterhalten.

Gute Kommunikation mit Deinem Computerwesen ist wichtig, denn die Spielwelt von „Creatures 2" ist voller Gefahren. Sobald das Kleine auf eigenen Füßen steht, erkundet es die Gegend – und das kann schnell ins Auge gehen. Passiert einmal ein größeres Mißgeschick, mußt Du es verarzten. Spritzen verbessern den Vitaminpegel des Norns, mit Medikamenten heilt man Magenverstimmung und Herzinfarkt. Richtig spannend wird's, wenn Du für einen männlichen Norn eine Spielkameradin produzierst. Irgendwann ziehen die beiden sich diskret zurück und produzieren Nachwuchs.

„Creatures 2" ist kein neues Programm. Wesentliche Spielmechanismen wurden komplett aus dem Vorgänger übernommen. Und doch spielt es sich deutlich besser. Die Landschaftsgröße hat sich verdoppelt, es gibt also bedeutend mehr zu entdecken. Viele neue Tierarten bevölkern die Umwelt. Die Norns sind intelligenter geworden und reagieren besser auf alle Aktionen. Man hat nicht mehr das Gefühl, daß sie nur planlos durch die Gegend laufen.

Besonders nett ist der neue Gen-Spalter. Hier kannst Du die Norns sogar mit den bösen Gendels kreuzen und damit völlig neue Lebewesen erschaffen. Computerwissenschaftler, die sich für Biologie interessieren, können locker losexperimentieren. Zocker ohne den nötigen Forschergeist verlieren dagegen leicht den Überblick bei diesem komplexen Programm.


Harte Schale, weicher Kern: Der Nachwuchs schlüpft endlich aus dem Ei

PC | PS | N64 | SAT | D

Creatures 2

Lebens-Simulation für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Mindscape | 1 Spieler

Min. Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 120 MB HD
Empf. Pentium 200, 32 MB RAM

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Deutlich verbesserte Grafik, einsteigerfreundlich dank neuer Hilfsfunktionen

Lange Anlaufphase, komplexer Spielverlauf, monotone Soundkulisse

Ein putzig-anspruchsvoller Simulator für alle, die genug von ihrem Tamagotchi haben

2

Text: Volker Weitz

Na, wer sagt's denn: Norn (l.) und Gendel sind in Liebe vereint

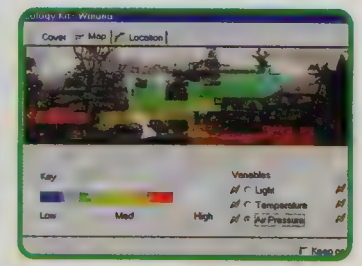
Höchste Vorsicht: Die Vulkanwelt im Untergrund der Karte ist der heiße Lebensraum der bösen Gendels

TiPS

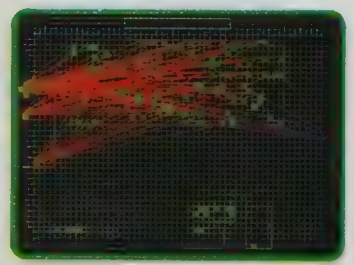
Norn-Zucht – leicht gemacht

- Starte das Spiel am Anfang nur mit einem Norn. Isolierte Norns reagieren besser auf Deine Aktionen und lernen so schneller sprechen.
- Brüte erst ein weibliches Norn aus. Sie brauchen bis zur Geschlechtsreife etwas länger. Ein später geschlüpftes Männchen ist dann genau im richtigen Alter.
- Falls es trotzdem mit der Nachzucht nicht klappen will, dann verfrachte die Jungverheirateten auf die „Insel der Liebe". In diesem Lagunenbereich am rechten oberen Kartenrand herrscht die richtige romantische Stimmung für erotische Abenteuer.
- Willst Du ganz sicher gehen, dann verpaß dem Männchen zusätzlich einen Liebestrank.
- Wenn Du ein kleines Wesen mit großer Nase (Dooser) sichtest – unbedingt anklicken! Jeder dieser Zwerge hat ein Wort im Mini-Gehirn gespeichert, das er dann automatisch ausspricht. Ist dabei ein Norn in Hörweite, lernt es das Wort automatisch.

Sehr bequem: Das Norn muß nicht klettern, sondern nimmt den Bambuslift in sein Baumhaus



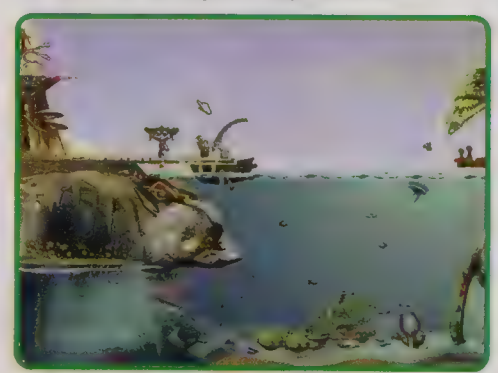
Info satt: In diesem Menü wird ein Überblick über die ganze Welt geboten



Gehirn bitte melden: So kompliziert verdrahtet sind die Nervenzellen des Norns

Der Gott der Gendels: Diese geheimnisvolle Statue findet sich tief im Untergrund der Spielwelt versteckt

Der Gen-Spalter: Mit dieser Maschine kannst Du das Erbgut der Norns manipulieren



Schön, aber kein Platz zum Leben: Im örtlichen Ozean bleibt den Norns schon nach Sekunden die Luft weg

Plitsch platsch: Das Norn entdeckt, daß Wasser naß ist

DUNE

Mit Luftangriffen richten die Ornithopter der Atreides flächendeckenden Schaden an

Ein Klassiker kehrt zurück: Mit „Dune 2“ schuf Westwood 1993 das erste Echtzeit-Strategiespiel. Jetzt kommt das aufgebohrte Remake.

Die riesigen Sandwürmer leben unter dem Wüstensand und schlucken gern Deine Einheiten

Feind von unten: Mitten im Kampf taucht ein Wurm auf und verspeist einen der sündhaft teuren Devastator-Panzer

Dune 2000: Aus alt mach neu...

Das Intro aus „Dune 2“ wurde dramaturgisch übernommen: oben ein handgezeichneter Harkonnen-Soldat von 1993, unten der gleiche aus „Dune 2000“

Spielerisch identisch und nach wie vor gut: oben eine Szene aus dem Original, unten eine aus dem grafisch doch erheblich aufgepeppten „Dune 2000“

Quad-Buggies sind schnell und in der Masse sinnvoll für Überraschungsangriffe auf feindliche Spice-Sammler

2000

Carryalls befördern Spice-Sammler an alle Orte sowie Kampfeinheiten zum Reparatur-Dock

Sieht aus wie „Alarmstufe Rot": Die Grafikengine von „Dune 2000" stammt aus „C&C 2". Hier ein Ornithopter-Angriff der Atreides in Aktion

Vor jeder Mission läuft eine Filmsequenz ab, die für die entsprechende Atmosphäre sorgt und Dich auf Deinen Einsatz einstimmt

Ein Rudel Raketenpanzer eignet sich für einen effektiven Angriff auf gegnerische Verteidigungsstellungen am besten

Kaboom! Der Nuklearschlag der Harkonnen schlägt in der Ordos-Basis ein und sorgt für Tumult

TiPS

Das gilt für jede Mission

- Zu Beginn Basisverteidigung aufbauen und dann erst die Basis selbst. Als nächstes werden ein paar Windfallen, eine Barracke und eine Spice-Raffinerie errichtet. Dann kommen ein Außenposten sowie viele Kanonen- oder **Raketentürme** an Eingängen, die der Gegner ständig angreift. Erst wenn die Basis sicher ist, solltest Du eine zweite Raffinerie und vielleicht einen Raumhafen bauen, um billig Einheiten einzukaufen.

- Greife zuerst gegnerische Spice-Sammler mit schnellen Quads an.
- Wichtigstes Ziel in der gegnerischen Basis: die Waffenfabriken.
- Benutze den **Saboteur der Ordos** dazu, feindliche Fabriken oder Raumhäfen auszuschalten. Wenn er voll aufgeladen ist, kann er sich für gewisse Zeit unsichtbar machen. Um diese Einheiten abzuwehren, läßt Du Infanteristen den Raum hinter Deinen Verteidigungslinien bewachen.

- Mit dem **Deviator der Ordos** kannst Du gegnerische Einheiten zu Deinen eigenen machen. Sinnvoll ist dies vor allem bei feindlichen Spice-Sammlern.

Echtzeit-Strategiespiele gehören seit „Command & Conquer" und „WarCraft 2" zu den beliebtesten Genres überhaupt. Dabei wissen die wenigsten, daß diese Art von Spiel bereits 1993 Erfolg haben wollte. Denn schon damals veröffentlichte Westwood „Dune 2".

Das Spiel, dem der Sci-Fi-Roman „Dune – Der Wüstenplanet" von Frank Herbert zugrunde liegt, war das erste Echtzeit-Strategiespiel der heute so geschätzten Art. Schon 1993 wurden Basen und Einheiten gebaut, schon damals wurden sie in Richtung Feind geschickt, und statt Tiberium wurde damals Spice geerntet. Warum „Dune 2" kein Verkaufserfolg wurde, sondern zwei Jahre später das spielerisch längst nicht so gute „Command & Conquer" beim Publikum einschlug, hinterläßt nach wie vor ein großes Fragezeichen.

Um „Dune 2" nun doch noch die einst versagten Ehren zukommen zu lassen, entschied sich Westwood bereits vergangenes Jahr, den Klassiker wiederzubeleben. Mit „Dune 2000" erscheint jetzt das Remake.

Wie im Original zoffst Du Dich als Anführer einer der drei Parteien um das extrem wertvolle Spice, das es nur auf dem Planeten Arrakis gibt. Ziel in den drei – je neun Missionen langen – Kampagnen ist es, die beiden Gegner vom Wüstenplaneten zu werfen. Dazu baust Du in bester „C&C"-Manier eine Basis auf, erntest mit Sammlern das kostbare Gewürz und konstruierst Einheiten, solange das Geld dafür ausreicht.

Du kannst wie in „Dune 2" Gebäude aufrüsten und mit einem Raumhafen Fahrzeuge kaufen statt sie selbst zu bauen.

Während „Dune 2000" spielerisch am Original anknüpft, beruht es technisch auf „C&C 2". Die Grafik und vor allem die Explosionen bieten viel fürs Auge, der Sound genügt höchsten Ansprüchen.

Pioniere können nicht kämpfen, aber gegnerische Gebäude erobern

Was man Westwood aber ankreiden muß, sind die großen Schwächen im Missionsdesign sowie der ziemlich blöde Computergegner. Die Missionen laufen stets nach demselben Schema ab – Basis bauen, verteidigen, Geld sammeln, angreifen. Sie unterscheiden sich nur in Sachen Missionsgebiet und verfügbarem Tech-Level. Der recht dumme Computer greift immer mit den selben Einheiten am selben Ort an und baut nach wie vor nicht eigenständig.

Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten macht „Dune 2000" jedoch ungeheuren Spaß – ungeachtet des ausgenudelten Spielprinzips und der Mankos. Wohl auch, weil der Plot und die ganze Atmosphäre den Spieler gefangen halten wie ein Sandwurm einen verschlungenen Spice-Ernter.

Praktisch: Der Deviator der Ordos „überredet" feindliche Truppen zum Überlaufen

PC | D

Dune 2000

Echtzeit-Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Westwood/Virgin	1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	1	2

+ Recht detaillierte Grafik, sehr gute Sprache und Musik, viel Atmosphäre

– Auf Dauer eintönige Missionen, dürftige Computerintelligenz

Der Echtzeit-Klassiker im neuen Gewand: nicht mehr, aber auch nicht weniger

2

Text: Knut Gollert

F1 World G

Die Rennen von 1997 wurden so genau wie möglich nachgestellt. In Monaco etwa schüttete es wie aus Kübeln

Die Formel-1-Saison 1997 bot viele Höhepunkte. Nintendo läßt Dich die spannendsten Momente noch einmal erleben. Und zwar hautnah!

Im Zweispieler-Modus wird das Bild entweder horizontal geteilt oder vertikal wie hier. Die Grafik bleibt dabei flott

Politisch korrekt: Die Zigaretten- und Alkohol-Werbung wurde nicht mit ins Spiel übernommen

Bislang beglückte uns Nintendo mit niedlichen Knuddel-Rennspielen wie „Mario Kart 64“ und „Diddy Kong Racing“. Dank Paradigm, den Schöpfern des erstklassigen „PilotWings 64“, liefert Nintendo den Formel-1-Zirkus als knallharte Rennsimulation mit allem Drum und Dran.

Es ist 1997 und die Formel-1-Saison in vollem Gange. Du hast die Wahl, in welchen Overall der insgesamt 22 Fahrer Du schlüpfen möchtest. **Ob Schumi, Frentzen oder Berger: Jeder tritt in diesem Spiel unter den gleichen Voraussetzungen an wie in Wirklichkeit.**

Im Schaurennen entscheidest Du frei zwischen den 17 Strecken von Hockenheim über das wunderschöne Monte Carlo bis Silverstone. Dort drehst Du ein paar Runden und machst Dich mit der Steuerung vertraut.

Richtig los geht es aber erst im Grand-Prix-Modus. Hier zeigt sich, wer das Zeug zum Formel-1-Piloten hat, denn die letztjährigen Rennen wurden so genau wie möglich nachgestellt. Sogar das Wetter ist genau wie damals. Damit man aber nicht zwangsläufig im strömenden Regen durch Monte Carlo düsen muß, läßt sich diese Option auch ausstellen.

Bis hierher hört sich alles noch nach einem gewöhnlichen Rennspiel an. **Die geniale Idee der Programmierer ist der Szenario-Modus. Hier gilt es, in ausgewählten Problem-Situationen der letzten Saison die Rollen vorgegebener Fahrer zu übernehmen.** Zum Beispiel mußt Du als Mika Häkkinen auf Position drei dafür Sorge tragen, daß Coulthard und Frentzen in der 54. Runde nicht überholen. Ein Punkte-System bewertet Deine Bemühungen und zeigt an, ob die von Dir gefahrene Variante vielleicht sogar besser ist als die der echten Fahrer.

Obwohl die Programmierer erkennbar darauf geachtet haben, Spielvergnügen zu wecken, behandelten sie die Grafik nicht stiefmütterlich. So gibt es keine störende Nebelwände, um zu plumpen Grafikaufbau zu verdecken.

Einzig an der Musik wurde gespart, wohl wieder wegen der im Vergleich zur CD-ROM geringen Speicherkapazität der Module. So erklingen nur während der Menüs ein paar fetzige Melodien, nicht aber während der Rennen. Was man hört, ist der Funkverkehr aus der Boxengasse. Auf diese Weise erfährst Du (auf englisch), wie weit Du von Deinem Vordermann entfernt bist, wer gerade hinter Dir angebraust kommt oder wer aus dem Rennen ausgeschieden ist.

Getrübt wird die Freude durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad. Doch solltest Du nicht, von einigen anfänglichen Niederlagen gefrustet, ins Joypad beißen. Die ausgeklügelte Steuerung sowie zuschaltbare Brems- und Lenkhilfen bringen einen bald aufs Siegertreppchen.

In „F1 World Grand Prix“ findet der Formel-1-Fan alles, was er braucht, angefangen von Original-Teams und -Strecken über realistische Boxenstopps bis hin zu Telemetrie-Daten. Rennspiel-Freunde, die bislang noch wenig Joypad-Erfahrung haben, sind hier jedoch etwas überfordert und fühlen sich bei „Diddy Kong Racing“ vielleicht besser aufgehoben.

PC PS N64 D

F1 World Grand Prix

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Nintendo	1-2 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 2

Realitätsnahe Spielelemente, FIA-Lizenz, Szenario-Modus, 17 Strecken

Extrem schwer, kein Vierspieler-Modus, keine Musik während der Rennen

Innovatives Formel-1-Spiel mit knüppelhartem Schwierigkeitsgrad und tollem Renn-Feeling

2

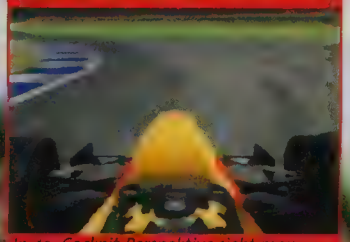
Für Michael Schumachers jüngeren Bruder Ralf war 1997 die erste Formel-1-Saison, in der er im Jordan-Team mitfuhr

Immer eine Kinnlänge voraus: Michael Schumacher. Ihn und 21 andere Fahrer der echten 97er Saison kannst Du spielen

Text: Christian Hennig • Fotos: Bomgarts, Stefan Matzke/ASA

rand Prix

Unfall in der Kurve. Auch wenn Du beide Vorderreifen verloren hast, kannst Du Dich mit Ach und Krach in die Box retten



In der Cockpit-Perspektive sieht man mehr vom Auto als von der Strecke. Zum Glück gibt's noch vier andere!

Auf Knopfdruck kannst Du sehen, was gerade hinter Deinem Boliden passiert. Einen ständigen Rückspiegel gibt es nicht

Realistisch: Auch wenn Du Deinen Vordermann schon eine ganze Weile vor der Nase hast, ist es schwer, ihn einzuholen

Diese Anzeigenleiste informiert Dich im Rennen:

POS nennt Dir Deine Position im Rennen

RD zeigt an, welche Runde Du fährst

Es blinkt bei Problemen an (v.o.): Radaufhängung, Reifenprofil, Spoiler, Getriebe, Motor oder Benzinzufuhr

Am Tacho liest Du die aktuelle Geschwindigkeit ab

Hier steht die gerade gefahrene Drehzahl

TiPS

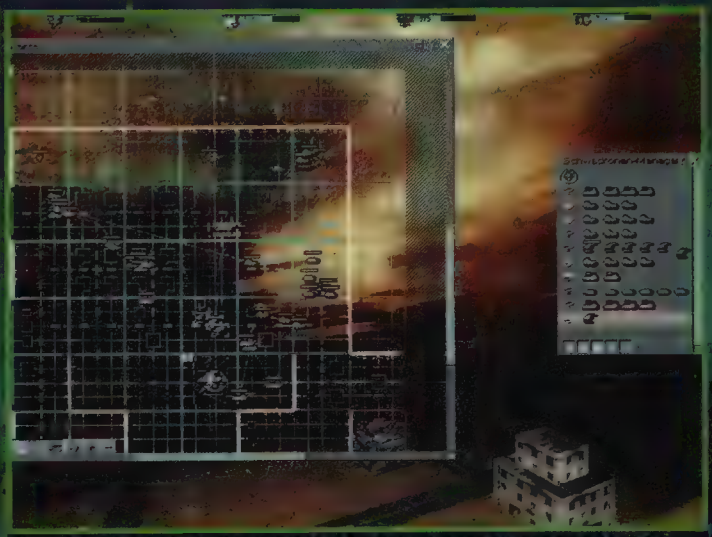
- Selbst auf der einfachsten Stufe ist „F1 World Grand Prix" ein harter Brocken. Die Lenk- und Bremshilfen solltest Du daher unbedingt besonders auf kurvenreichen Strecken wie zum Beispiel Monte Carlo nutzen.
- Auch wenn's manchmal schwerfällt: Zögere in engen Kurven nicht, sehr drastisch abzubremsen und die Kurven sehr behutsam zu nehmen. Sonst landest Du unversehens im Kiesbett und verlierst wertvolle Sekunden.
- Hör gut zu, was Dir der Boxenfunk mitteilt. Oft kannst Du so das Überholmanöver eines Kontrahenten frühzeitig vereiteln.

INFO

Die Formel-1-Saison 1997

Nachdem Damon Hill 1996 den WM-Titel knapp vor Michael Schumacher erfahren konnte, spielte er nach dem Wechsel von Williams zu Arrows 1997 keine größere Rolle mehr.

Die Champion-Anwärter waren dann Michael Schumacher und der Kanadier **Jacques Villeneuve** (Bild), der letztendlich auch den Titel holte. Villeneuve hat sich übrigens aus der Formel-1-Lizenz „freigekauft". Deshalb fehlt er auch in diesem Spiel. Du kannst aber dem zweiten, unbenannten Williams-Fahrer einen Namen geben (heißt der gute Mann ab jetzt halt Wilnöf).



Kampf auf der Karte: Rechts siehst Du den Schwadronen-Manager, in dem Du Gruppen steuerst, links die zoombare Karte des Einsatzgebietes

Urban Assault

Mit einer grandiosen Mischung aus Action- und Strategiespiel feiert die deutsche Spielefirma Terratools ihren Einstand.

Das Briefing gibt Dir wichtige Tips für die bevorstehende Mission – nutze sie!

Gemein: Solche Verteidigungstürme sind nur durch einen Großangriff zu knacken

Die Ghargoll-Helis der Ghorkov sind immer gern gesehene Beute für Deine Flieger

Die gegnerischen Panzer haben keine Chance: Mit einer ganzen Armada von Kampfhelikoptern fällst Du über sie her und läßt einen nach dem anderen in einem Feuerball Abschied nehmen. Plötzlich kommt die Meldung, daß Deine Basis angegriffen wird. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt, daß extrem schnelle und fiese Ghorkov-Scouts das Herz Deiner Streitkräfte attackieren. Nun ist niemand da, sie zu beschützen...

Das Einstandsprodukt der Potsdamer Spielefirma Terratools kommt keineswegs überraschend auf den Markt: Schon 1996 wurde das Spiel auf der Londoner ECTS präsentiert. Doch erst jetzt erscheint der hitverdächtige Neuling. Das Warten hat sich gelohnt: „Urban Assault" hat sich zu einem erstklassigen Action- und Strategie-Mix ausgewachsen.

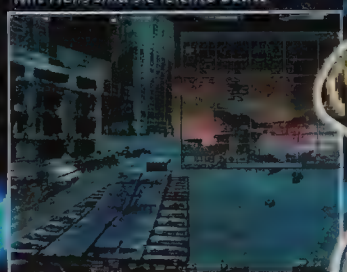
Nach dem 3. Weltkrieg steht die Welt kurz vor dem Untergang. Nur Du kannst sie vor den vier gefährlichsten Gegnern, unter ihnen auch Außerirdische, retten. **Als Mischung aus Mensch und Maschine kontrollierst Du in den 40 Missionen gleichzeitig die Basis sowie alle Deine Einheiten auf dem in Sektoren unterteilten Schlachtfeld.**

Spielentscheidend ist, wie viele und welche Sektoren Du kontrollierst. Deine Basis benötigt Energie zum Bauen neuen Kriegsgeräts. Die bekommst Du in Energie-Generatoren, die je nach der Menge kontrollierter Sektoren Energie sammeln. Andere Sektoren verfügen über Tech-Bauwerke, die Dir neue Einheiten oder Upgrades verschaffen. Ziel ist es, bestimmte Schlüsselsektoren zu erobern und damit einen Transporter zu öffnen, der Deine Basis und Armee in die nächste Mission befördert.

Wenn genügend Energie verfügbar ist, baust Du via Mausklick Gebäude oder neue Armeen. Sie werden über die Karte in bestimmte Sektoren geschickt, um diese zu erobern. Computer sind allerdings längst nicht so intelligent wie Menschen. Also kannst Du Dich bei Bedarf an Bord eines jeden Kämpfers beamen und nun mit dem Joystick Dein Glück versuchen. Je nachdem, ob Du in einem Panzer, Flieger oder Geschützturm sitzt, variiert die Steuerung. **Das Wichtigste ist jedoch: Bist Du an Bord eines Gefährts, ist dessen Panzerung und Feuerkraft um ein Vielfaches höher** – Du mußt also selbst das Heft in die Hand nehmen, um die entscheidende Wende einzuleiten.

Eine so direkte und wirksame Verknüpfung aus Strategie und purer Action hat bisher kein Genre-Vertreter geboten – weder „Battlezone" noch „Uprising". Natürlich hat die Sache einen kleinen Haken: „Urban Assault" ist knackig schwer und teilweise sogar richtig hektisch. Die ansprechende 3D-Grafik und der fetzige Sound sorgen aber für eine grandiose Atmosphäre, und man will einfach nicht aufhören, zu spielen.

Ein feindlicher Panzer im Fadenkreuz: Mit Helis sind sie leichte Beute



Die düstere Atmosphäre begleitet Dich während des ganzen Spiels

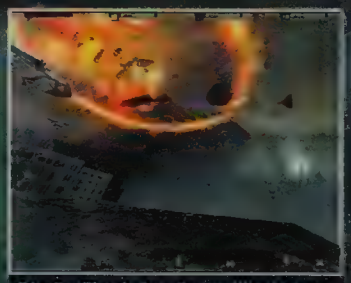
INFO

Spiele-Hit aus Potsdam

Die Firma Terratools wurde bereits 1993 von Prof. Weinberg gegründet und beschäftigt 30 Mitarbeiter. Im idyllischen Babelsberg in der Nähe von Potsdam entstehen Spiele, Simulationen, virtuelle TV-Umgebungen und sogenannte Cross-Media-Produktionen (Kombinationen von Internet, TV, CD-ROM und anderen Medien). Diese Entwicklungsumgebung ist dem extrem durchgestylten und teilweise künstlerisch-abstrakten „Urban Assault" vor allem in den Zwischensequenzen anzumerken.

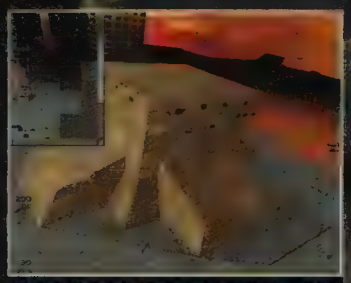
Terratools arbeitet heute als einziger europäischer Spiele-Entwickler direkt mit Microsoft zusammen. Aus diesem Teamwork entstand nun als erstes Spiel der Babelsberger „Urban Assault". Weitere sollen nächstes Jahr folgen.

Das „Urban Assault"-Entwicklungsteam



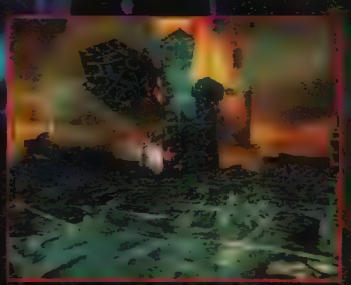
Die Grafik scheint eigenwillig, bietet aber grandiose optische Effekte

Bequem: Dein Fadenkreuz schaltet sich automatisch auf



Dieser Energie-Generator will von Dir erst noch erobert werden

Auch an Bord eines Kampfgeräts kannst Du über die Karte andere Einheiten und Schwadronen steuern



Die Mykonier schießen gut, haben aber schlechte Panzerungen

Deine Basis mußt Du unter allen Umständen vor dem Feind schützen

Diese Hetzel-Flieger der Taerkasten können Dir extrem gefährlich werden

PC | D

Urban Assault

Action-Strategiespiel für Profis

ca. 90 DM | Terratools/Microsoft | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 270 MB HD, Voodoo2-Karte

Gestaltung 1 | Action 1 | Dauerspaß 1

Faszinierende Spielidee, sehr gute Steuerung, tolle Präsentation

Teilweise frustrierend schwer, manchmal etwas hektisch

Ist es zu hart, bist Du zu weich: Dieses Spiel ist eine einzige große Herausforderung

1

Text: Knut Gollert

Shining Force III

Endlich wieder neues Strategiefutter für das Saturn! Was bietet der dritte Teil von Segas Ritterspiel-Saga?

Unbesiegbar: Lord Volkus hat bereits den ersten Meisterlevel erreicht und bekämpft den anstürmenden Spitzbuben mit einer überzeugenden Vierfach-Attacke

Edel sei der Held, hilfreich und gut: Dein Oberbefehlshaber ist über jeden Tadel erhaben

Zentaur in schimmernder Rüstung: Auch Fabelwesen kämpfen an Deiner Seite

Genug ist nie genug: Für 2500 Goldstücke kannst Du ein besonders scharfes Schwert beim Waffenhändler kaufen

Schlachtplatte: Aus dieser übersichtlichen Perspektive kannst Du Deine Truppen über das Feld ziehen

TiPS

Effektive Beförderungen
Wenn einer der Helden einen Gegner beseitigt, gibt es zur Belohnung besonders viele Erfahrungspunkte. Achte unbedingt darauf, daß auch schwächere Charaktere ihre Chance auf Beförderung erhalten.

Sobald ein Gegner von Deinen starken Kämpfern sturmreif geschossen ist, ziehe einen der schwächeren Helden nach vorne und bringe die Sache zu Ende. So ist gewährleistet, daß alle Helden ungefähr gleich erfahren sind – Deine Siegchancen werden verbessert.

Angriff auf Fässer und Kisten
Bevor Du in den Kampf startest, schaue Dir unbedingt die Übersichtskarte an. Dort sind auch alle Kisten und Fässer verzeichnet. Greife dann in einer Kampfpause die Fässer (1 Hitpoint) an. Häufig sind dort wichtige Heiltränke und andere Leckereien versteckt.

Deine Freundin hat spitze Ohren, ein süßes Ringelschwänzchen und seidiges, braunes Fell. Nein, keine Panik: Du bist weder im Hundeasyl noch im Afri-Cola-Rausch, Du bist im Konsolenland von „Shining Force III". Eierköpfige Elfen tändeln auf den Auen, mannshohe Spatzen trudeln durch den Luftraum, und hundeköpfige Magier zaubern, was die Dimensionen hergeben. Das Tollste daran: Die wilde Märchentruppe und also auch die Hundezauberin unterstehen ganz allein Deinem Kommando.

Als Oberbefehlshaber einer mehrköpfigen Fantasy-Armee – bis zu zwölf Kämpfer finden Platz im Verband – trägst Du die Verantwortung für die Zukunft der Welt. Das Spiel startet mit drei unerfahrenen Kämpfern, im Lauf der Handlung gesellen sich weitere Mitstreiter dazu. Die Heldentruppe besteht ihr Abenteuer in einer dreidimensionalen Fantasylandschaft, die brav scrollt und sich bei Bedarf drehen und vergrößern läßt.

Sobald Du auf den Feind triffst, wird ein extra Kampfbildschirm geladen. Wie beim Schachspiel schiebst Du die unterschiedlichen Helden über den Kampfplatz. Jeder Kämpfer verfügt über spezielle Fähigkeiten, die sich gezielt einsetzen lassen. Bogenschützen können aus größerer Entfernung den Feind beharken, Zauberer und Priester kämpfen mit Magie und heilen Verwundete. Für jede im Kampf ausgeführte Aktion gibt es Erfahrungspunkte. Im Laufe der Zeit steigen die Charaktere im Erfahrungslevel auf und werden auf diese Weise immer besser.

Mega-Drive-Strategen sind die ersten beiden Teile der „Shining Force"-Saga noch in bester Erinnerung. Auch „Shining Force III" – diesmal für Segas Saturn – kann voll überzeugen. **Hast Du die kinderleichte Steuerung der Helden einmal intus, gibt's kein Zurück mehr: Kurzweiliges Leveldesign, eine umfangreiche Geschichte und abwechslungsreiche Schlachten nageln Rollenspiel-Fans vor dem Monitor fest.** Die etwas magere Grafik stört dabei nicht die Bohne. Leicht nervend, aber verschmerzbar: Jeder Held kann immer nur vier Gegenstände mitnehmen – ein etwas zu häufiges Umschichten der Schätze ist die Folge.

Hat ein Kämpfer den zehnten Level erreicht, kannst Du ihn zum Meister mit speziellem Können befördern lassen

SAT | E

Shining Force III
Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Sega	1 Spieler

- unterstützt Speicherfunktion

Grafik	Sound	Dauerspaß
3	3	1

+ Viele unterschiedliche Kämpfer, sehr originelle Kampfarenen
− Keine Ladefunktion, Texte nur in Englisch, schmales Inventory

Frische Mischung aus Strategie- und Rollenspiel mit vielen ungewöhnlichen Gegnern

1

Text: Volker Weitz

WCW Nitro

In der oberen Ecke: das Dynamit-Paket aus WCW-Landen.

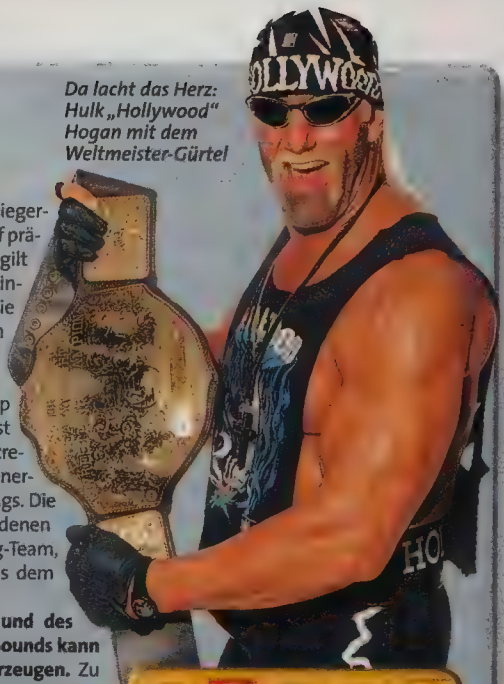
Um in den Kämpfen zu bestehen, mußt Du die Moves Deines Fighters beherrschen. So kannst Du den Zuschauern eine gute Show bieten und wirst dafür bejubelt

Einen dieser 16 Original-Fighter aus dem WCW-Verband kannst Du wählen

Spektakuläre Sprünge sind das Salz in der Suppe eines jeden Wrestling-Fans

Stolz kannst Du den Siegergürtel nach dem Kampf präsentieren. Aber vorher gilt es erst einmal, ihn zu gewinnen. „WCW Nitro" führt in die Welt der muskelbepackten Ring-Recken. Allein oder mit einem Freund bist Du Star der World Championship Wrestling-Show. Hier darfst Du nach Belieben schlagen, treten, hebeln oder würgen, innerhalb oder außerhalb des Rings. Die Kämpfe finden in verschiedenen Modi, wie 1-gegen-1 oder Tag-Team, statt, wie man sie auch aus dem Fernsehen kennt.

Trotz der guten Grafik und des dem Showstil angepaßten Sounds kann dieses Fightspiel nicht überzeugen. Zu oft folgt der Kämpfer den von Dir eingegebenen Befehlen nicht. Wann und wie lange Dein Charakter benommen in der Gegend herumtorkelt, können auch nur Hellseher vorhersagen. Der Kraft-Balken gibt darüber jedenfalls keine Auskunft. Zudem ist es ein Leichtes, den Gegner mit einfachen Fußtritten in einer Ecke des Rings festzunageln, bis er den kaum vorhandenen Geist aufgibt. Wenn Du wissen willst, wie ein gutes Wrestling-Spiel aussehen muß, dann greife lieber zu dem anderen Kandidaten auf dieser Seite.



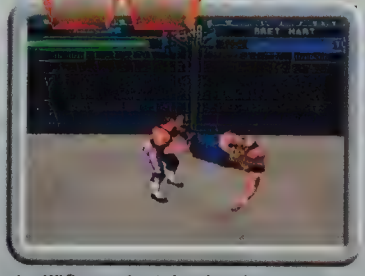
Da lacht das Herz: Hulk „Hollywood" Hogan mit dem Weltmeister-Gürtel

WCW Nitro
Fightspiel für Einsteiger bis Profis
ca. 100 DM | THQ | 1-2 Spieler
• unterstützt Memory Card
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 4
Satter Sound, ansprechend animierte Grafik, jede Menge Kampftechniken
Steuerung reagiert mies, Kampfsituation läßt sich schlecht erfassen
Trotz besseren Sounds und besserer Grafik mit „Warzone" nicht zu vergleichen
4

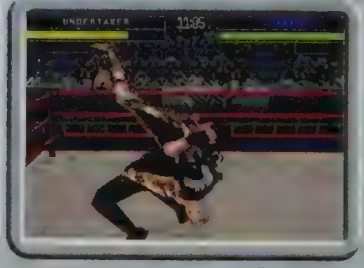
Text: Joachim Enderlin

WWF Warzone

In der unteren Ecke: der ultraharte Herausforderer aus der WWF-Kriegszone.



Im Käfig gewinnt der, der als erster unbehelligt über den Zaun klettert



Techniken wie diesen satten Überwurf kannst Du vor dem Kampf trainieren

Solltest Du die Regeln vergessen haben, ganz einfach: Wenn es welche gibt, brich sie! In „Warzone" lädt Dich der World Wrestling Federation-Verband ein, dieser Regel nach Herzenslust zu folgen. Dazu stehen Dir nicht nur 16 der wohlbekannten TV-Helden zur Verfügung. **Du kannst sogar selbst eine Ring-Legende zusammenbauen.**

Bevor Du mit bis zu drei Mitspielern in die Seile steigst, nutze die Trainingsmöglichkeiten zum Kennenlernen der Kämpfer. Dann kannst Du die erworbenen Künste in einem der Kampfmodi unter Beweis stellen.

Das Spiel überzeugt vor allem aufgrund seiner komplexen Möglichkeiten und der guten Kämpfer-Kontrolle. Anhand des farblich und funktionell wechselnden Balkens bist Du jederzeit informiert, wieviel Dein Fighter noch verträgt und wann er wieder einsatzbereit ist. Kleinere Mängel bei Grafik und Sound fallen deshalb auch kaum ins Gewicht.

Flugeinlagen außerhalb des Ringes werden vom Publikum begeistert aufgenommen

Dieser freundliche Herr wurde mit dem Baukasten selbst zusammengezimmert

WWF Warzone
Fightspiel für Einsteiger bis Profis
ca. 100 DM | Acclaim | 1-4 Spieler
• unterstützt Memory Card
Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2
Wrestler zum Selberbastein, gute Steuerung, Trainings-Modus, viele Moves
Keine knallharte Musikunterstützung beim Kampf, Mängel bei der Grafik
Leichte Schwächen bei Grafik und Sound, aber trotzdem: klarer Sieger nach Punkten
2

Text: Joachim Enderlin

Profi-Publikum: aufgezäumte WWF-Groupies

Fotos: BRAVO-Archiv (2)

Start frei fürs verrückteste Rennen seit Erfindung des Wüstenrot-Tags! Iggy und seine kugeligen Freunde düsen um die Wette!

IGGY'S Reckin' Balls

Rennspiele sind auf dem Nintendo 64 immer noch in der Minderzahl. Vor allem qualitativ Gute muß man mit der Lupe suchen. Die Software-Schmiede Iguana („Turok") will dem mit „Iggy's Reckin' Balls" ein Ende bereiten.

Du steuerst entweder den Kugelkopf Iggy oder einen anderen der insgesamt 16 phantasievollen Charaktere. 100 (!) Strecken sind mit einem Affenzahn zu meistern. An Extras kommst Du,wenn Du den Pick-up-Stern aufliest. Über die Art entscheidet ein Zufallsgenerator. Die wilden Parcours führen nach etlichen Schlenkern immer nach oben. An der Spitze wird Deine Figur an den Levelanfang zurückteleportiert, und die nächste Runde beginnt.

Obwohl der Vierspieler-Modus sehr viel Spaß macht, ist das Spiel auch im Einspieler-Modus alles andere als langweilig. Die Computer-Gegner sind hart, aber fair, und per Knopfdruck können sich alle Figuren gegenseitig behindern. Mit einer ausfahrbaren Kette kannst Du Deinen Knallkopp auch auf einen höhergelegenen Teil der Strecke hieven.

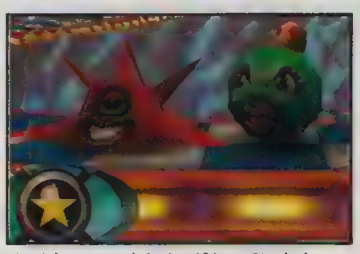
Die 3D-Parcours sieht man von der Seite wie in einem 2D-Jump&Run. Das nimmt an manchen Stellen leider rasch die Übersicht. Grafikfehler sind trotz eines schnellen Scrollings selten. Die rockige Musik dazu nervt zwar nicht, variiert aber auch nicht gerade.

Auch wenn „Iggy's Reckin' Balls" nicht die Abwechslung eines „Diddy Kong Racing" bietet, ist es dennoch ein witziges und empfehlenswertes Rennspiel.

Ninja ist allein auf weiter Flur. Im Hintergrund siehst Du schon kommende Streckenabschnitte

Sprung-Buttons wie links neben Chatter katapultieren den Racer besonders hoch

Wenn alle bis auf einen Spieler bereits im Ziel sind, kann der letzte dennoch punkten



Vorsicht, Amanda! Die giftigen Stacheln von Spikie kosten wertvolle Sekunden

Beeindruckend: Auch im Vierspieler-Modus bleibt die Grafik flott und fehlerfrei

N64 **E**

Iggy's Reckin' Balls

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM · Iguana/Acclaim · 1-4 Spieler

• unterstützt Rumble Pak

Grafik 2 · Sound 3 · Dauerspaß 2

Satte 100 Strecken, 16 verschiedene Charaktere, intelligente Streckenführung

An manchen Stellen verliert man leicht die Übersicht, e ntönige Musik

Schneller und hochmotivierender Rennspiel-Spaß mit vielen abgedrehten Charakteren

2

Die acht Hauptfiguren

Iggy, der Held · Q-tee, die Tänzerin · Chatter, der Beißer · Amanda, die Fiese · Narlie, Charlies Erzfeind · Charlie, der Glückliche · Sonny, der Hitzige · Rob-Ert, der Retter

Die acht erspielbaren Charaktere

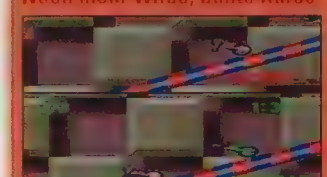
Tabasco, der Stier · Mask, der Ninja · En-Tee-I, das Alien · Earf, der Globus · King Jr., der Coole · Skull, der Totenkopf · Cecil, der Streber · Sno-Ee, der Kühle

Diese Kreaturen warten auf den Strecken

Spikie, der Giftige · Pushie, der Schupser · Der Pick-Up Stern · Stompie, der Plätter · Birdie, der Vogel · Stickie, der Schleimige

INFO

Noch mehr wilde, bunte Kurse

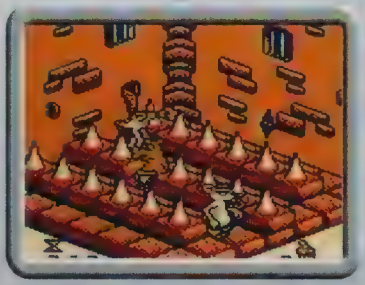


Schnelles Scrolling und hohe Langzeitmotivation zeichnen „Unirally" aus

Noch mehr verrückte Kurse gefällig? 1995 erschien mit „Unirally" ein ultrawitziges Rennspiel fürs Super Nintendo. Quietschfidele, gerenderte Einräder düsten knapp unter Schallgeschwindigkeit über ähnlich bunte und abgefahrene Strecken wie jetzt in „Iggy's Reckin' Balls". Jeder Super-Nintendo-Besitzer, der diese Perle noch ergattern kann, sollte das unbedingt tun!

Die Einräder beruhen übrigens auf einer Idee der kalifornischen Firma Pixar Studios, die sich mit einigen computeranimierten Kurzfilmen einen Namen gemacht hat (mehrere wurden Oscarprämiert). Ihr bekanntestes Werk dürfte wohl der erste komplett am Computer entstandene Film sein: „Toy Story".

Text: Christian Henning



Viele Levels lassen sich durch Hinterherlaufen im richtigen Moment lösen

Auf Plattformen kannst Du Dich vor den Wachen in Sicherheit bringen

Ottifanten

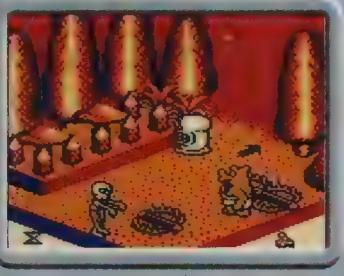
Die Chaosfamilie ist eine Erfindung des ostfriesischen Komikers Otto. In Gestalt von Baby Bruno bekommt sie auch auf dem Gameboy ihre Chance.

Nimm Dir Zeit, um die Laufwege der unterschiedlichen Häscher genau zu studieren. Nur so ist der richtige Weg zum Ausgang zu finden

Als sich Baby Bruno mit seinem ständigen Begleiter Teddy Honk auf den Weg in den Zirkus machte, hatten beide nur Spaß im Sinn. Doch ein böser Zauberer ließ Honk in seinem Hut verschwinden. Los, Baby Bruno, rette den Kameraden aus dieser grausigen Welt!

In „Ottifanten" geleitest Du das jüngste Mitglied der Familie durch 130 quadratische Räume, die schräg von oben zu sehen sind. Ziel eines Levels ist das Erreichen des Ausganges. Dieser ist durch einen Pfeil markiert. Auf dem Weg dorthin sind Hindernisse wie tiefe Seen und hohe Steinbrocken zu überwinden. Außerdem wetzen fiese Bösewichte durch die Gegend, denen Du nicht in die Quere kommen darfst. Zum Glück findest Du von Zeit zu Zeit nützliche Hilfsmittel.

Leider erreicht die Schwierigkeit durch die ungenaue Steuerung oft einen unerträglichen Grad. Versperrte Sicht auf wichtige Passagen tut ihr Übriges. Zudem gibt es gerade einmal zwei Grundtypen für die Räume, Abwechslung Fehlanzeige. Der plärrende Sound fällt ebenfalls unter die Kategorie Geschmackssache. Das muß nicht sein.



Beim Wegrennen vor den Monstern achte auf die umherliegenden Fallen

GB D

Ottifanten

Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 70 DM	Infogrames	1 Spieler

- unterstützt kein Zubehör

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 4

+ Ottifanten-Bonus, verschiedene Hilfsmittel lockern das Spiel ein wenig auf
− Ungenaue Steuerung, teilweise zu schwer, kaum Abwechslung

Erneut wurden kleine Berühmtheiten für ein Spiel verheizt. Arme Ottifanten!

4

Text: Joachim Enderlin

PRO-PILOT

Abheben und alles unter sich lassen: Mit dem „Pro Pilot" kannst Du für den Flugschein üben.

Die Welt steht Kopf: Da wird unsere einmotorige Cessna aber schwer gefordert. Im wirklichen Leben wärst Du jetzt schon Deinen Flugschein los

Die Welt der zivilen Luftfahrt wird auf dem Computer von Microsoft dominiert. Zumindest noch. Denn Sierra rüttelt mit dem „Pro Pilot" kräftig am Stuhl des Software-Riesen. **Diese zivile Flugsimulation bietet spielerisch genauso wenig wie Microsofts „Flight Simulator". Aber unter Flugzeug- und Technik-Fans sind diese Programme beliebter als jedes „Command & Conquer".** Denn die Faszination, einen Flieger richtig zu beherrschen, ist nach wie vor ungeheuer groß.

In „Pro Pilot" faszinieren Dich fünf verschiedene Flieger, mit denen Du durch ganz Amerika und einen Teil Europas düsen kannst. Dabei sind Hunderte Flugplätze integriert und natürlich alle Flugzeugsysteme. **Wunderschön: Du kannst die Knöpfchen im Cockpit alle mit der Maus bedienen.**

Ebenfalls lobenswert sind die Einführungsvideos und der vollautomatische Co-Pilot, der beim Navigieren hilft und mit dem Tower kommuniziert. **Frech hingegen ist die unbeschleunigte, sehr langsame und häßliche Grafik.** Als Spiel gibt es nichts Langweiligeres – Simulations-Fans werden aber Spaß haben.

Dank Düsenkraft auf vollem Saft: Mit diesem CitationJet geht die Post ab

Runter kommen sie alle: Wenn Du in „Pro Pilot" abstürzt, kommt niemand um

Alle Instrumente kannst Du mit der Maus bedienen. Links das Radar

Mit dem Düsenjet ins Capitol – durch Gebäude fliegst Du einfach hindurch

PC D

Pro Pilot

Flugsimulation für Profis

ca. 90 DM	Sierra/Dynamix	1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Empf.:* Pentium II 266, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD

Grafik 4	Sound 3	Dauerspaß 3

+ Extrem viele Flugfelder, realitätsnah, sehr gute Online-Hilfe und Bedienung
− Peinliche Grafik, für Spieler uninteressant, sehr Hardware-hungrig

Nur für Experten: Exakte, aber optisch miese Flugsimulation ohne jeden spielerischen Inhalt

3

Text: Knut Gollert

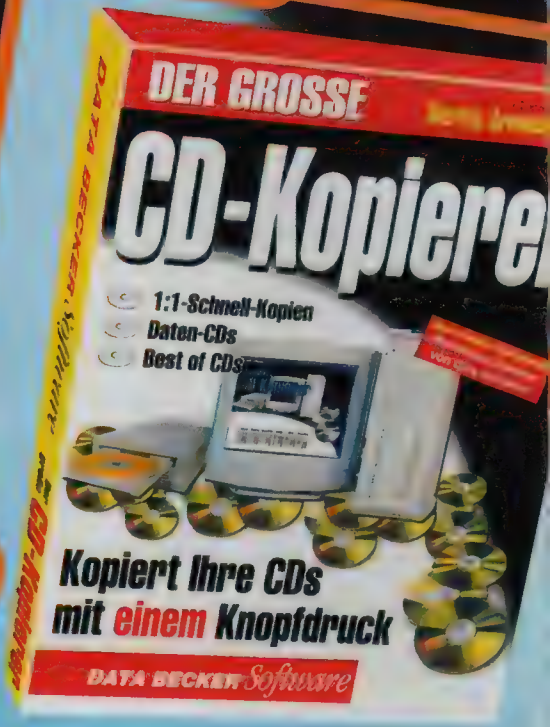
Coole Spiele & Tools zum Knallerpreis!

Versuch' Dein Glück im virtuellen Spielcasino!

Spielcasinos sind nur was für Erwachsene? Quatsch! Im 3D-Spielcasino kannst Du echte Las-Vegas-Luft schnuppern und alles auf eine Karte setzen, ohne etwas zu verlieren. Außer Deine Nerven. Versuch' Dein Glück bei Roulette, Black Jack, Poker oder an der legendären Slot-Maschine. Mit Chips zum Anfassen und sprechenden Croupiers. Das einzigartige Spielvergnügen!

3D-Spielcasino
CD-ROM, für Windows 95/98
ISBN 3-8158-6397-X
nur DM **29,95***

NEU!



Wenn Dir was am perfekten Ausdruck liegt:

InkJet Leinen
5 Blatt A4 (350 g/m²)
Bestell-Nr. 310341

30 CD-Einleger
spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310333

60 CD-Etiketten
spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310342

CD-Etiketten weiß
70 Stück, DM 19,95
Bestell-Nr. 310335

nur DM **29,95***

nur DM **19,95***

Starten, brennen, fertig!

Früher war das Kopieren von CDs total kompliziert, umständlich und teuer. Jetzt brauchst Du dazu nur noch einen Brenner (SCSI/IDE), diese ausgekochte Software und ein bißchen „Fingerspitzengefühl". Mit einem simplen Knopfdruck produzierst Du ein 1:1-Duplikat, eine Sicherungskopie oder sogar eine Best-of-Musik-CD mit den größten Hits Deiner CD-Sammlung! Wär' doch Klasse für Deine nächste Party!

Der große CD-Kopierer
CD-ROM
ISBN 3-8158-6905-6
nur DM **69,95***

KUNST PER MAUSKLICK!

Diese coole Software verwandelt Deinen PC in ein Atelier! Hier kannst Du Deine Lieblingsfotos per Knopfdruck in geile Gemälde, Skizzen oder schrille Pop-Art-Poster verwandeln. Wie wär's mit Oma in Öl? Oder Deiner Liebsten à la Warhol? 170 tolle Rahmen lassen sich per Drag and Drop auf Dein Kunstwerk ziehen, das sich z. B. als Poster ausdrucken läßt.

Porträt- und Bilder-Druckerei
CD-ROM
ISBN 3-8158-6923-4
nur DM **49,95***

Die schönsten Pausen sind die da!

Wie wär's in der kleinen PC-Pause zwischen Ballerspiel und Hausarbeit mit einem Foto Deiner Liebsten, einem coolen Spruch oder dem Logo Deines Lieblings-Vereins auf dem Monitor? Hiermit entwirfst Du ruck, zuck ganz persönliche Bildschirmschoner mit tollen Grafiken, Sounds und Animationen!

Bildschirm-Schoner
selbstgemacht, CD-ROM
ISBN 3-8158-6392-9
nur DM **29,95***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

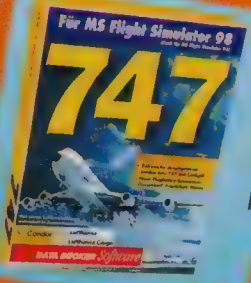
Heiße Software-Sommerhits!

NEU!

Destination Afrika: die packende Flugsafari!

Vergiß Mallorca! Pfeif auf Griechenland! In diesem Jahr geht's auf eine fantastische Flugsafari quer durch Afrika. Aus der Vogelperspektive kannst Du beeindruckende Bauwerke, 13 pulsierende Großstädte und 3 exotische Nationalparks des schwarzen Kontinents entdecken. Wie wär's zum Beispiel mit einem Rundflug über Kairo mit anschließender Besichtigung der Pyramiden? Danach könntest Du mit Deiner Busch-Maschine einen Abstecher in den berühmten Serengeti-Nationalpark machen, wo Löwen, Giraffen, Zebras, Nashörner, Elefanten und sogar Flamingos durch die Gegend streifen. Oder den Tafelberg bei Kapstadt bewundern. Alle Szenerien lassen sich per Knopfdruck in Deinen MS Flight Simulator einbinden.

Flugsafari Afrika
für MS Flight Simulator 98/95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6903-X
nur DM 49,95*

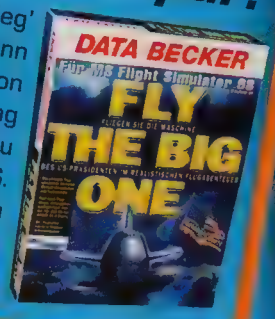


Flieg' die richtig dicken Dinger! Hier sind zehn fantastische Modelle des Jumbo-Jets für den MS Flugsimulator 98 & 95! Realitätsnahe Flughafenszenarien von Frankfurt, Düsseldorf und Nizza vervollkommnen den Jumbo-Spaß!

747 für MS Flight Simulator 98/95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6912-9
nur DM 49,95*

Nervenkitzel pur!

Deine Mission: Flieg' den mächtigsten Mann der Welt sicher von Moskau in Richtung Westen! Dazu mußt Du als kühner Pilot der U.S. Air Force One Dein ganzes fliegerisches Können aufbieten ...!



Fly The Big One für MS Flight Simulator 98/95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6934-X
nur DM 49,95*

FUN, FUN, FUN!

Genau das richtige für die verregneten Sommerferien und die fußballarme Zeit nach der WM: 1.000 heiße Spieleknaller aus der Shareware-Szene! Auf dem Programm stehen Actionspiele, Adventures, Strategiespiele, Simulationen, Brett- und Kartenspiele u. v. a. m. Dabei sind nicht nur gute Nerven gefragt, sondern auch strategisches Denkvermögen, blitzschnelle Reaktionen und erstklassige Kondition. Ein komfortabler Browser verschafft Dir mit Screen-Shots und Wertung den Überblick. Einfach ein Spiel aussuchen, laden, fertig! Für wochenlanges Spielvergnügen.

1000 Spiele
CD-ROMs für Win 95
ISBN 3-8158-6424-0
nur DM 29,95*

NEU!

*unverbindliche Preisempfehlung

POLICE QUEST

SWAT 2

Du bist hart wie Stahl und erteilst Deiner Umwelt gerne Befehle? In Sierras Schutzmann-Simulator darfst Du ganz ungeniert den autoritären Typen rauskehren.

Unterirdisch: In diesem verlassenen Bergwerk mußt Du einen Saboteur ausräuchern

Durchblick: Sobald die Truppe ein Haus betritt, wird automatisch das Dach ausgeblendet

Hinterwäldler: Das Versteck der Gangster liegt weitab der Stadt mitten in der Wildnis

Gut gepolstert: einer Deiner Polizisten in Kampf-Ausrüstung

Die Bullen von Los Angeles fackeln nicht lange: Zu schnell gefahren oder eine kleine Bank geknackt, schon ist die Wumme gezückt, und der Übeltäter brütet über sein Fehlverhalten im Knast.

Wer in dieser fixen Truppe aufsteigen will, braucht Durch- und Weitblick. Am Anfang Deiner Karriere als Chef-Schupo untersteht Dir eine sieben Mann starke Einsatztruppe. Hier versammeln sich zwei Scharfschützen, drei Experten für Geiselbefreiung sowie ein Aufklärer und ein Truppführer. Im Verlauf des Spiels kannst Du weitere Polizisten anheuern.

Deine Männer müssen sich in 15 unterschiedlichen Missionen bewähren. Hier reicht das Angebot von Geiselbefreiung bis zur Ausschaltung von Bankräubern oder von schießwütigen Massenmördern. Jede Mission wird auf einer 3D-Karte von Los Angeles präsentiert. Du überblickst von schräg oben einen Ausschnitt des Einsatzgebietes. Eine kleine Übersichtskarte zeigt zusätzlich den ganzen Bereich.

Jeder Polizist wird per Mausklick von Dir in den Einsatz gesteuert. **Die Männer können Türen aufbrechen, Blendgranaten werfen, per Sprechfunk mit den Gangstern verhandeln und im Notfall von der Schußwaffe Gebrauch machen.** Ziel jeder Mission: die Verhaftung aller Ganoven und die Sicherung von Beweisen. Wer zusätzlich Geiseln befreit, bekommt eine extra Belobigung vom Chef. Wenn Du genug kriminelle Energie aufbringst, kannst Du auch die Bösen steuern und der Polizei das Leben schwer machen.

Leider ist auch die Bedienung in diesem Spiel kriminell. Was für eine mühsame Fummelei! Gegenstände werden nicht etwa direkt zwischen den Polizisten ausgetauscht: Man muß erst alles auf den Boden legen, damit der Nächste den Gegenstand aufnehmen kann. Und offenbar sind alle Beteiligten stocktaub, denn Gangster werden nur aktiv, wenn man direkt in ihre Richtung blickt.

Auch die dröge, unbelebte Grafik schmerzt das Polizistenherz. Das Ganze eignet sich nur für eingefleischte Strategie-Fans, die sich gerne durch unzählige Menüs fummeln und wenig Wert auf die Präsentation legen.

Informationsflut: Alle Charakterwerte Deiner Polizisten gibt's im Überblick

TiPS

- Der „Um die Ecke kuck"-Spiegel ist eines der wichtigsten Hilfsmittel im Spiel. So sehr es auch nervt: immer erst um die Ecke linsen! Nur so erkennst Du mögliche Gefahren und Fallen.
- Vorsicht mit dem Polizeipanzer. Der Fahrer ist offensichtlich nicht sehr helle und bügelt die eigenen Männer gnadenlos über. Bevor das nützliche Gerät zum Einsatz kommt, also alle Truppen aus seinem Wirkungsbereich zurückziehen!
- Achte auf die Informationen Deines Truppführers. Hier verstecken sich oft wichtige Hinweise zur Lösung der Levels.
- Verhandle mit den Gangstern ruhig erst per Sprechfunk. Sie werden dann in vielen Fällen von Deinen Aktionen abgelenkt und können so um einiges leichter überwältigt werden.

PC | PS | N64 | Sat | E

Police Quest: SWAT 2

Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM	Sierra	1-4 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 90 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, 56k-Modem

Grafik 3	Sound 4	Dauerspaß 3

Vielfaltige Aufgabenstellung, lehrreich für thematisch Interessierte

Eintönige Spielmechanismen, nervige Truppen- und Objektverwaltung

Sehr nüchternes Strategiespiel mit hohem Frustfaktor und verkrampfter Steuerung

3

Text: Volker Weitz

Emergency Room: In dieser Klinik wird eine Krankenschwester als Geisel gehalten

Sentinel Returns

Psygnosis' Knobelspaß bietet neue Optik für klassisches Spieldesign.

Der Sentinel lauert: Im Hintergrund siehst Du einen Wächter. Die Wächter sind gefährlich, sie saugen Dir lebenswichtige Energie ab (PC)

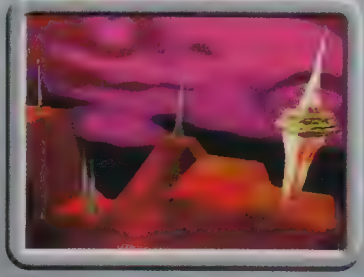
Das unverwüstliche Spielprinzip hat schon 10 Jährchen auf dem Buckel: In einer von insgesamt 666 dreidimensionalen Welten kämpfst Du gegen den Sentinel – einen Wächter, der an der höchsten Stelle der Welt trohnt und sich langsam um die eigene Achse dreht. Sobald Du in den gierigen Blickwinkel des feindlichen Leuchtturms gerätst, saugt er kostbare Lebensenergie ab. Du mußt also ständig in Bewegung bleiben und langsam bis zum Wächter vordringen. Erst wenn Du auf gleicher Höhe mit ihm bist, ist er verwundbar.

Um Dich zu bewegen, erzeugst Du mittels Mausklick ein Ebenbild von Dir und beamst Dich dann in den Computer-Zwilling. Soll Dein Angreifer gleichzeitig in die Höhe steigen, stapelst Du einfach ein paar Kisten unter der Spielfigur.

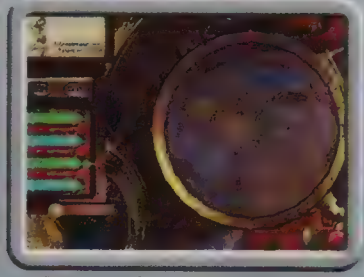
Das Baumaterial, das Du brauchst, erhältst Du von baumähnlichen Gewächsen, die mit einem Saugstrahl abgebaut werden. Wenn Du besonders viel Baum-Energie bis zum Ableben des Sentinels gesammelt hast, werden gleich mehrere Spiellevels übersprungen.

Es war eine hervorragende Idee, diesen Spiele-Klassiker von Programmier-Guru Geoff Crammond neu aufzulegen – der Suchtfaktor ist auch heute noch sehr hoch. Hast Du erst ein paar Levels geschafft, gibt's kein Halten mehr.

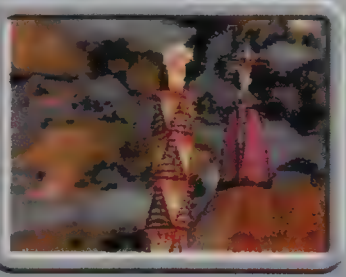
Leider geriet die Grafik, besonders in der Playstation-Version, völlig daneben. In den düsteren, unheimlichen Tälern hat man in hektischen Situationen große Orientierungsschwiergkeiten. Außerdem kann man schlecht erkennen, wohin der Sentinel eigentlich schaut. Und das wäre eigentliche eine wichtige Information. Besonders wenn mehrere Wächter lauern, hätte eine erhöhte Übersicht geholfen. Die sehr fixe Steuerung mit Maus oder Joypad gleicht die optischen Schwächen dieses Knobel-Klassikers zum Glück wieder aus.



Die grauen Bäume eignen sich sehr gut als Energielieferanten (PC)



Im Startmenü kannst Du den Level im Überblick bewundern (PC)



In der Playstation-Version ist die Grafik leider etwas unübersichtlich (PS)

PC | PS | N64 | Sat | E

Sentinel Returns

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Psygnosis | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Vorbildliche Steuerung mit Maus und Joypad, sehr viele Levels
- Unübersichtliche Grafik, wenig Abwechslung in späteren Levels

Eigenwilliges Strategiespiel mit hohem Suchtfaktor. Grafisch leider enttäuschend

2

- unterstützt Maus und Memory Card

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Die Playstation-Version überzeugt besonders durch eine tadellose Steuerung

2

Text: Volker Weitz

Blast Radius

Voll Link, eh! Dieser neue Weltraum-Shooter bietet Multiplayer-Spaß für zwei.

Die Starski Gruv 77: eines von vier Raumgleiter-Modellen, mit denen Du in „Blast Radius" Deine Einsätze fliegen kannst

Die riesigen Raumschiffe knackst Du nur mit den Torpedos

Radar und Zielsuchsystem sorgen im All für den nötigen Überblick

Kein leichtes Unterfangen: Schütze den Raumer gegen feindliche Jäger

Selbst Gefechte mitten im Asteroiden-Feld stehen auf dem Missionsplan

Nach Psygnosis' epischem Weltraum-Abenteuer „Colony Wars" (Test in SCREENFUN 12/97) dringst Du mit „Blast Radius" wieder in die Tiefen des Alls vor. Als Söldner Kayne nimmst Du in der Pilotenkanzel eines der vier zur Auswahl stehenden Raumgleiter Platz.

Du checkst Deine Bordinstrumente und startest das Triebwerk. Sekundenbruchteile später (die Ladezeiten sind extrem kurz) zischen auch schon die Sterne in hochauflösender Optik an Dir vorbei. Die Gefechte stellen Dich dank vielseitiger Steuerungs- und Ausweichmöglichkeiten vor kein allzu großes Problem. **Lediglich die stattliche Zahl der Gegner und die teilweise schwer zu erreichenden Missionsziele zwingen oft zum erneuten Spielen des Abschnittes.** Hast Du überlebt, dann wartet noch eine nette Überraschung auf Dich: Nach jeder Mission wird in barer Münze abgerechnet, so daß Du Deinen Raumer schon bald mit besseren Waffen und Schutzschilden versehen kannst. Wer zwei Fernseher und zwei Playstations zusammenträgt, kann via Link-Modus gemeinsam auf Gegnerjagd gehen. Daneben sind auch spannende Duelle „Mann gegen Mann" möglich.

„Blast Radius" ist ein fordernder Weltraum-Shooter, der auf knallige Action statt auf epische Atmosphäre oder tolle Render-Sequenzen setzt. Solospieler werden durchschnittlich bedient. Dafür spendierte Psygnosis allen Link-Fans frisches Futter für ihre gekoppelten Playstations. Die deutsche Version des Spiels kommt übrigens mit englischen Bildschirmtexten.

PC | PS | N64 | Sat | D

Blast Radius

Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Psygnosis | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Analog-Pad

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Schnelle Grafik, ausgereifter Link-Modus, extrem kurze Ladezeiten
- Hoher Schwierigkeitsgrad, nur selten ist Speichern möglich

Schnelles und actionbeladenes Weltraum-Spektakel mit prima Link-Option

3

Text: Michael Martin

Beim Dealer warten bessere Waffen

PC PS1 N64 Sat E

Alien Earth

Action-Adventure für Einsteiger

ca. 80 DM | Beam | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 80 MB HD
Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM

Einsam und verlassen kämpfst Du im Dschungel gegen eine böse Alienrasse. Die grünen Teufel haben kurzerhand die Erde erobert, und nur Du bist als letzter freier Mann übrig. Pflanzenwelt und Außerirdische werden von schräg oben präsentiert. Allerlei knifflige Puzzles sorgen für Kurzweil. Leider ist die Steuerung irgendwo im Sumpf steckengeblieben. Der Held läßt sich nur mühsam auf Kurs halten und schießt im Eifer des Gefechts meist daneben. Schade.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Stimmungsvoll präsentierte Grafik, teils sehr knifflige Rätselkost
- Ungenaue Steuerung, Nebendarsteller bleiben blasse Figuren

In Ansätzen nettes Endzeit-Drama, das durch eine schlechte Steuerung verhunzt wurde

4

Lobenswert sind die korrekten Schatten

PC PS1 N64 Sat E

MS Baseball 3D 98

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Microsoft | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 50 MB HD, 3D-Karte
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 150 MB HD, 3Dfx-Karte

Gute Baseball-Simulationen gibt es wie Sand am Meer – die 98er Version von „Microsoft Baseball 3D" gehört zu den allerbesten. Die sehr gute, in verschiedenen Schwierigkeitsgraden integrierte Steuerung macht Spaß, und die flotte 3D-Grafik mit den detaillierten Spielern sorgt für viel Atmosphäre. Natürlich sind alle MLB-Teams und -Spieler enthalten. Einzige Mankos: Das Spiel läuft nur mit 3D-Beschleuniger-Karte und ist komplett in Englisch.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- MLB- und MLBPA-Lizenz, schöne Grafik, gute Steuerung
- Läuft nur mit 3D-Beschleuniger, etwas magerer Kommentar

Für Baseballfanatiker ein absolutes Muß – alle anderen haben mal wieder keinen Spaß dran

2

Extras helfen beim Sprung an die Spitze

PC PS N64 Sat D

Circuit Breakers

Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Mindscape | 1-4 Spieler

unterstützt Analog Controller, Vibration Function, Memory Card

Herkömmliche Renn-Action in viel zu kleinen und dadurch nicht gerade toll aussehenden Autos bietet „Circuit Breakers". Mit bis zu vier Spielern geht es über landschaftlich sehr unterschiedliche, aber zu kurze 3D-Kurse. Wie gewohnt kannst Du gegen die Uhr oder um die Meisterschaft fahren. Auf den Strecken liegen einige Extras bereit. Witzig ist der Mehrspieler-Battlemodus: Alle Fahrer auf einem Schirm, und wer nicht mehr mithalten kann, fliegt raus.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Verschiedenartige Pisten, Vibration, einstellbare Schwierigkeit
- Zu wenig unterschiedliche Fahrzeugtypen, alles wirkt zu klein

Angenehmes Rennspielchen, aber zum großen Heuler reicht's bei weitem nicht

3

Das Spiel ist übersichtlich, aber häßlich

PC PS N64 Sat E

DSF Football 98

Football-Simulation für Profis

ca. 90 DM | Sierra | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 50 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 150 MB HD

Die „Front Page Sports"-Serie von Sierra gehörte bis heute zu den besten Sport-Serien überhaupt. Das 98er Football mit dem Zusatztitel DSF wurde allerdings in den Sand gesetzt. Nicht nur, daß die halbgare 3D-Grafik extrem veraltet wirkt und kaum Sound zu finden ist, nein, auch spielerisch liegt das Spiel um Längen hinter den guten alten 95er oder 96er Versionen. American-Football-Fans bleiben da lieber bei den bewährten Klassikern.

Grafik 4 | Sound 5 | Dauerspaß 4

- 97er NFL-Lizenz, gute Auswahl an Spielzügen
- Veraltete Grafik, extrem wenig Soundeffekte, schlimme Menüs

Im Jahre 1998 eine technische Frechheit, die selbst Football-Freaks erschreckt

4

Keine Rückspiegel: die Cockpit-Sicht

PC PS N64 Sat D/E

J. Herbert GP 98

Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Prism Leisure | 1-6 Spieler

Mindestens: Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95, 16 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 66 MB HD, 3Dfx-Karte

Mit dem Namen von Johnny Herbert geschmückt und ohne jede FIA-Lizenz will „J. Herbert Grand Prix 1998" der mächtigen Konkurrenz zeigen, daß auch kleine Firmen gute Spiele machen können. Leider scheitert das Unterfangen in einigen Punkten: So gibt's weder einen Kommentar noch Rückspiegel oder einen umfangreichen Tuning-Part. Das Spiel selbst macht Formel-1-Fans dank der hübschen Grafik und der einfachen Steuerung aber trotzdem Spaß.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Recht schöne Strecken-Grafik, simple Steuerung, 2-Spieler-Modus
- Keine Lizenz, etwas unübersichtliche Aufmachung, dröger Sound

Kein Meilenstein der Formel-1-Geschichte, aber ein nettes Spiel für Rennfreunde

3

Für jeden Sünder brennt eine Kerze

PC PS N64 Sat E

Of Light & Darkness

Adventure für Profis

ca. 90 DM | Interplay | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 85 MB HD
Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM

Fünfzig knackige Puzzles warten auf Dich, wenn Du die Hölle betrittst. Der Fürst der Finsternis bereitet dort das Jüngste Gericht vor, was Du auf keinen Fall zulassen solltest. Also marschierst Du durch die Unterwelt, sammelst wichtige Rätselgegenstände und rückst Luzifer auf die Pelle. Das wird in künstlerisch wertvollen Bildern präsentiert, rechte Freude will aber nicht aufkommen. Wenn Du nicht die sechzigseitige Anleitung studierst, hast Du keine Chance.

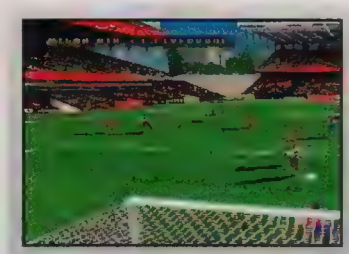
Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Sehr schöne Grafik, alle Handlungen werden akustisch untermalt
- Sehr schwerer Einstieg, Story und Dialoge kaum vorhanden

Typisches Render-Adventure: tolle Computergrafik, aber nur wenig Spielwitz

3

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz



Der Computer kickt auf Wunsch in 3D

PC E

Premier Manager

Simulation für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Gremlin | 1-8 Spieler

Mindestens: 486 DX2, 8 MB RAM, Windows 95, 20 MB HD
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM

Der deutsche Fußball ist überaltert. Bis die Liga wieder neue Talente hervorbringt, kannst Du mit den Briten spielen. Der „Premier Manager 98" bietet alle 92 Clubs der englischen Divisionen inklusive aller original Spieler. Hast Du Deine taktischen Trainer-Entscheidungen getroffen, läßt sich das Ergebnis in ganz erfreulichen 3D-Sequenzen bewundern. Leider gibt es den Briten-Trainer nur in der Originalversion. Eine deutsche Übersetzung ist nicht geplant.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Ansehnliche 3D-Spielsequenzen, logische Menüstruktur
- Nur die englischen Spiel-Divisionen, 2D-Grafik wirkt veraltet

Originelle Alternative für Fußballtrainer, die im Englischunterricht aufgepaßt haben

2

Auf der Strecke liegt zuviel des Guten

PC PS N64 SAT D

Wreckin' Crew

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Telstar | 1-2 Spieler

unterstützt Analog Controller, Memory Card

Zur unangenehmeren Sorte von Rennspielen gehört „Wreckin' Crew" auf jeden Fall. Es ist ein klassisches Beispiel dafür, daß mehr nicht immer besser ist. Die Strecken sind geradezu übersät mit verschiedensten Extras. Aber leider kann der Spieler diese nicht sinnvoll einsetzen, weil er aufgrund unmotivierter Kamerawechsel und Hochgeschwindigkeitseinlagen völlig den Überblick verliert. Dieses Game überzeugt nur absolute Chaos-Liebhaber.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 5

- Gelungene und abwechslungsreiche Grafik, lustige Fahrer-Typen
- Pure Anarchie, gerichtetes vorausschauendes Fahren nicht möglich

Völlig überladenes Chaos-Race, bei dem der Spieler schnell die Nase gestrichen voll hat

4

Hammerschläge mittels Special Move

PC PS N64 SAT D

V-Ball

Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Funsoft | 1-2 Spieler

unterstützt Memory Card

Beach-Volleyball ist jedes Jahr zur Sommerszeit der Renner. Statt mit schweißtriefenden halbnackten Muskelprotzen spielst Du in „V-Ball" mit meist züchtig bekleideten lustigen Manga-Figuren um die Vorherrschaft am Strand. Im Cup-Modus oder im freien Match wird der Ball einfach so oder auch mal mit eingegrätschtem Rittberger über das Netz befördert. So richtig begeistern kann die Wohnzimmervariante nur den echten Freak.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Witzige Manga-Charaktere, Preisgelder, realitätsnaher Kraftverlust
- Ewiges Hin und Her, nicht gerade leicht, Grafik eher bescheiden

Die Beach-Volleyball-Variante für zu Hause, aber nur, wenn das Wetter wirklich mies ist

4

„Robotron" heißt Ballern pur

PC PS N64 SAT E

Robotron X

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 130 DM | GT Interactive | 1 Spieler

unterstützt Controller Pak

Das Spiel „Robotron" gehört zu den ältesten Videospielen überhaupt. Von allen Seiten eines quadratischen Spielfeldes wird der Spieler angegriffen. Sind alle Feinde beseitigt, geht's in den nächsten Level. Die Entwickler haben an dem angestaubten Spielprinzip vom ständig um sich herumballernden Helden nichts verändert. Deshalb verwundert es nicht, daß der wilde Shooter nach kurzer Zeit langweilt. Für das Geld sind weitaus bessere Spiele im Handel.

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- Gut als Reaktionstest und um einfach mal draufloszuballern
- Weder Sound noch Grafik sind gelungen, keine Abwechslung

Veraltetes Ballerspiel im neuen 3D-Gewand. Fehlende Abwechslung verringert den Spaß

4

Viel Grafik und nichts dahinter

PC PS N64 SAT E

Viper

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Infogrames | 1 Spieler

unterstützt Dual Shock Analog Controller

„Viper" ist ein Vertreter des klassischen 3D-Ballerspiels, bei dem Du möglichst unbeschadet durch neun kurze Level fliegen sollst. Das spärlich ausbaufähige Waffensystem sorgt kaum für Unterstützung gegen die Schar übermächtiger Gegner. Außer ansprechenden Grafikeffekten bietet „Viper" nur hektischen Spielablauf in unübersichtlichen Pixelwelten. Sobald die optischen und vor allem die akustischen Reize verpufft sind, wird's langweilig.

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

- Fetziger Soundtrack und tolle Explosionseffekte
- Klägliches Leveldesign, unübersichtliches Chaosgeballere

Enttäuschendes Ballerspiel der „Tunnel B1"-Programmierer ohne Überraschungen

4

Kantige Kämpfer messen ihre Kräfte

PC PS N64 SAT E

Vs.

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | TH•Q/Konami | 1-2 Spieler

Die Playstation-Fans können sich über zu wenig Fightspiele eigentlich nicht beklagen. Trotzdem hielt es TH•Q für nötig, uns mit „Vs." (versus) einen weiteren Prügel-Titel zu servieren. 16 unterschiedliche Fighter messen nacheinander ihre Kräfte. Einige Moves sehen zwar interessant aus, die kantigen Polygon-Charaktere sind jedoch alles andere als zeitgemäß. Insgesamt kann „Vs." auch spielerisch nicht mal ansatzweise am „Tekken"-Thron kratzen.

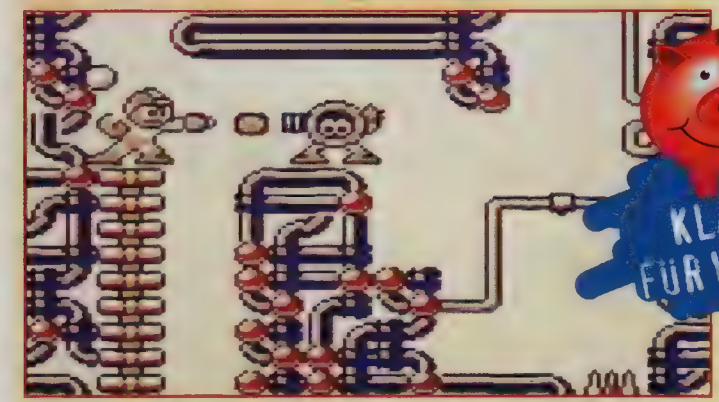
Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- Ganz ordentliche Animationen, Moves sind leicht auszuführen
- Häßliche, kantige Charaktere, langweilige Hintergründe

Überflüssiges Fightspiel vom Fließband in mäßiger technischer Qualität

4

Mega Man 2



KLASSIKER FÜR WENIG GELD

Kaum ein Spiel bringt es auf so viele verschiedene Versionen wie „Mega Man". Leider wurde dabei vergessen, die einzelnen Vertreter der Serie ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten. **Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Schieß Dir den Weg frei und versuche, unbeschadet bis zum nächsten Supermonster zu kommen.** Besieg es, und Mega Man hat eine Waffe mehr.

Ganz nett ist der Begleiter, den Du im Notfall herbeirufen kannst. Die Levelcodes sind auch sehr schön, nur ist es leider fast unmöglich, an sie heranzukommen. Zu viele Gegner, die geradezu aus dem Nichts, aber dafür immer wieder auftauchen, vermiesen einem den Spielspaß. Und das alles bei nervendem Dudelsound. Nur für Mega-Fans.

Mega Man in Aktion: Ein Gegner wird mit der Waffe vom Podest geholt

Mega Man 2
Jump&Run für Profis

ca. 50 DM	Nintendo	1 Spieler

- unterstützt kein Zubehör

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Viele verschiedene Waffen inklusive Kampfhündchen, viele Gegnertypen
- Schon besiegte Gegner tauchen wieder auf, oftmals keine freie Sicht

Kennt man einen Mega Man, kennt man alle: unsinnig schwer und obendrein unfair

4

Text: Joachim Enderlin

Asterix & Obelix

Leise pirscht Asterix durch die Botanik. Da, eine römische Patrouille! Und kabumm! Raus aus den Latschen! Die drolligen gallischen Kameraden „Asterix & Obelix" werden von Dir durch ein Europa geführt, das von Gesellen aus Rom beherrscht wird. Mit ihrem unheimlichen Armschwung räumen die Gallier alle Gegner aus dem Weg, hopsen wild durch die Gegend und ernähren sich in friedlicheren Momenten von Wildschweinkeulen und Zaubertrank. **Hervorzuheben in diesem rundum gelungenen Vertreter des Hüpf-Genres sind die liebevoll gestalteten Hauptfiguren und Hintergründe.** Die am Ende eines Abschnitts zu absolvierenden Sonderaufgaben erfordern mehr Dein sportliches als kriegerisches Können.

Peng Bumm Boing: Held Asterix hat den Zaubertrank intus und haut deftig zu

Asterix & Obelix
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 50 DM	Infogrames	1 Spieler

- unterstützt Super Gameboy

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

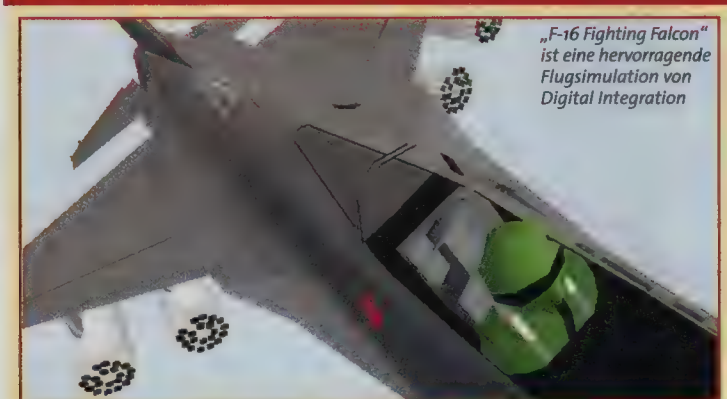
- Witzig animiert, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, unterhaltsame Extraaufgaben
- Die Anzahl unterschiedlicher römischer Schergen ist nicht sehr groß

Kurzweiliges und abwechslungsreiches Hau- und Springvergnügen auf gallische Art

2

Text: Joachim Enderlin

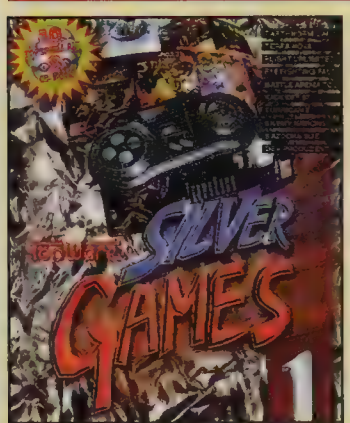
Silver Games 1



„F-16 Fighting Falcon" ist eine hervorragende Flugsimulation von Digital Integration

„Earthworm Jim 2" besticht durch witzige Einfälle, ist aber sehr schwer

„Terra Nova" von Looking Glass bietet einen guten Action-Strategie-Mix



Topware hat sich schon in der Vergangenheit mit den zwei „Gold Games" bestens im Spielesammlungs-Sektor etabliert. Jetzt gibt es die erste „Silver Games". Wie bereits der Name vermuten läßt, bietet diese Sammlung nicht ganz so viele und nicht ganz so gute Spiele wie die goldene Compilation.

Auf acht CDs warten 10 Spiele. Und wie immer ist für – fast – jeden Geschmack etwas dabei. Action- und Jump&Run-Fans sind vom nach wie vor famos witzigen, aber sehr schweren „Earthworm Jim 2" begeistert sowie vom schon angegrauten Klassiker „Turrican II".

Abgerundet wird der Action-Teil vom Opa aller 3D-Fighter „Battle Arena: Toshinden" und der schönen Mischung aus 3D-Action und Strategie in „Terra Nova".

Flieger spielen das realistische „Flight Unlimited" oder die spannende Simulation „F-16 Fighting Falcon", Strategen erfreuen sich am interessanten „Enemy Nations".

Nur Sportspieler, Adventure-Freunde und Wirtschafts-Fans sind enttäuscht, denn das Fußballspiel „Kick Off 97", das Adventure „Bazooka Sue" und die Wirtschaftssimulation „Der Produzent" gehören nicht zu den besten Vertretern des jeweiligen Genres.

Berücksichtigt man den Preis von nur 30 Mark, bietet die „Silver Games"-Sammlung eine ganze Menge Spielspaß. Vor allem die beiden Flugsimulationen und die Action-Spiele sollte sich jeder einmal angeschaut haben. Eine geniale Spielesammlung wie die „Gold Games 2" ist die silberne Variante aber längst nicht.

Silver Games 1
Spielesammlung mit 10 Spielen

ca. 30 DM	Topware	1 Spieler

Min.: 486 DX2 66, 8 MB RAM, DOS oder Win 95. *Empf.:* Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Zwei gute Flugsimulationen, vier Action-Klassiker, sehr guter Preis
- Drei langweilige Spiele: „Bazooka Sue", „Der Produzent", „Kick Off 97"

Preiswerte Spielesammlung mit 10 teils sehr guten Spielen, aber ohne echte Highlights

2

Text: Knut Gollert

Wave Race

Nicht ganz fair: Kurz vor der Ziellinie wird ein Gegner gnadenlos abgedrängt

Auf die Plätze, fertig, los! Und schon drischt die erste Welle in den Bug. In „Wave Race" kannst Du mit bis zu drei Freunden den Gasgriff des Jet Ski bis zum Anschlag aufdrehen. **In drei verschiedenen Hubraumklassen wird auf bis zu acht Rundkursen oder Slalomstrecken um die Meisterschaft gefahren.** Wichtig sind dabei der richtige Einsatz des Turbos und das Einsammeln von vielleicht rennentscheidenden Turbos.

Die grafische Präsentation und die ermüdenden Motorengeräusche reißen einen nicht gerade zu Freudensprüngen hin. Dafür wirken die auf den Kursen verteilten Hindernisse recht erfreulich auf das Spielgeschehen. Aber das Beste sind doch die gerade noch so genommenen Tore beim Slalom.

GB D

Wave Race
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Nintendo | 1-4 Spieler
• unterstützt 4-Spieler-Adapter, Speicher

Grafik 4 Sound 3 Dauerspaß

Mehrspieler-Modus, Kampf um die Tore beim Slalomfahren ist mitreißend
Sehr zurückhaltende grafische Aufmachung, auf Dauer etwas eintönig

Trotz schlichter Optik blitzt doch immer wieder spannende Spielfreude auf

3

Text: Joachim Enderlin

Caesar Gold Edition

Die Windows-95-Version von „Caesar II" nutzt die Fenster-Technik intelligent

Kaiser werden, wer möchte das nicht? Mit „Caesar Gold Edition" ist das kein Problem, denn mit dieser kleinen Sammlung steckst Du in der Haut eines Provinz-Präfekten, der mit Intelligenz und strategischem Geschick das ganze römische Reich erobern kann.

Sowohl im veralteten und somit überflüssigen „Caesar" als auch im wesentlich besseren „Caesar II" baust Du Deine Stadt auf, bringst Deine Provinz zum Blühen und schickst Truppen in konkurrierende Provinzen.

Sehr schön sind die Fenstertechnik der Windows-95-Variante von „Caesar II" und die „Caesar III"-Preview. Wer den zweiten Teil noch nicht besitzt und eine exzellente Mischung aus Strategie- und Aufbauspiel sucht, sollte zugreifen.

PC D

Caesar Gold Edition
Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 40 DM | Sierra | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 16 MB HD. *Empf.:* Pentium 120, 32 MB RAM, Win 95, 40 MB HD

Grafik 4 Sound 2 Dauerspaß 1

Gute Mischung aus Aufbau-Simulation und Strategiespiel, „Caesar III"-Preview
„Caesar I" ist sowohl spielerisch als auch technisch total veraltet

Für Caesar-Fans die Krönung: der Klassiker, der tolle zweite Teil und ein Blick auf „Caesar III"

2

Text: Knut Gollert

Classic Pinball

Pfui Spinne: Die trickreiche Tarantel ist nur eines von vier Flippermotiven

Was vor drei Jahren locker bis in die Hitparaden stürmte, wirkt heute hoffnungslos veraltet. Die acht Flippertische, die „Classic Pinball" bietet, können technisch nicht mehr mithalten. Nur ganz wenige Teile der Tische sind animiert, und Soundeffekte gibt's nur alle Jubeljahre.

Was heute noch überzeugt, ist die Ballphysik: Die Kugel läuft völlig korrekt über den Bildschirm und läßt sich mit den Flippern prima beherrschen. Der zweite Pluspunkt: Auch auf einem langsamen Computer (486er mit 66 MHz) findet die Kugelei weitgehend ruckelfrei statt. Wer mit magerer Hardware arbeitet, darf sich „Classic Pinball" also auch heute noch zulegen. Schnelle Rechner sind dafür zu schade.

PC

Classic Pinball
Flippersammlung für Einsteiger

ca. 40 DM | Funsoft | 1 Spieler

Min.: 486/66 MHz, 4 MB RAM, 12 MB HD. *Empf.:* Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95

Grafik 5 Sound 4 Dauerspaß 3

Gute Ballphysik, abwechslungsreiches Tischdesign
Grafisch und akustisch hoffnungslos veraltet, kaum Animationen

Relativ teure Sammlung für eingefleischte Fans der kleinen Silberkugeln

3

Text: Volker Weitz

Deep Space 9 Harbinger

Quarks Kneipe: Ein Bier für 10 Barren goldgepreßtes Latinum gefällig?

Im Gamma-Quadranten sind die Aliens los. Die Föderation steht zwar noch in Verhandlungen mit den Cythianern, aber ein Krieg scheint unausweichlich. Botschafter Karrig wird ausgeschickt, um einen letzten Versuch zur Beilegung des Konflikts zu machen...

Du bist der Assistent des wackeren Diplomaten. Deine Aufgabe besteht darin, für Deinen Chef die Gründe für die Aggressivität der Aliens auszukundschaften. **Verschiedene Logikpuzzles und Action-Sequenzen trennen Dich von der Lösung des Falls.** Leider sind die Rätsel- und Baller-Einlagen so träge spielbar, daß es nur dem echten Fan nicht die Laune verdirbt. Wer sich nicht fürs „Star Trek"-Universum interessiert, der sollte die Finger von diesem Programm lassen.

PC D

Deep Space 9 Harbinger
Adventure für Fortgeschrittene

ca. 30 DM | Funsoft | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 160 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM

Grafik 4 Sound 2 Dauerspaß 3

Originalsprecher der Serie, Grafik ist den Originalkulissen nachempfunden
Schlecht animierte Figuren, zum Teil unlogische und schwere Rätsel

Nur für hundertprozentige „Star Trek"-Fans geeignetes Science-Fiction-Adventure

4

Text: Volker Weitz

Gib Monstern keine

Cheats. Passcodes.
Lösungen. Und alle
Tips ausgetestet.
Da vergeht auch dem
dicksten Obermotz
das Lachen!

In SCREENTRIX erwarten Dich neben jeder Menge Tips, Cheats und Paßwörter auch ausführliche Komplettlösungen zu aktuellen Spiele-Hits – Schritt für Schritt!

Gesucht, gefunden. Alle Spiele sind von A bis Z sortiert, jeder Tip ist ausgetestet!

Chance!

Da lacht der Bundes-Berti: Mit SCREENTRIX hast Du die Weltmeisterschaft so gut wie gewonnen

NINTENDO 64

FIFA 98

Verwendet im **Player-Edit**-Bildschirm die im Kasten angegebenen Namen für Spieler, um die Cheats zu aktivieren.

Cheats

Kein Stadion:
Dadurch wird das Spiel viel schneller! Wählt ein beliebiges Team und ändert den Namen eines Spielers zu **CATCH22**

CATCH22: *Zitat eines berühmten Buchtitels. Im Buch steht, daß alles Gute auch etwas Schlechtes hat – ohne Stadion wird das Spiel deutlich schneller*

Kein Bammel vor dicken Zombies: Mit diesen Tips seid Ihr immer einen Biß voraus

PLAYSTATION

Resident Evil D.C.

Setzt den Cursor im Hauptmenü von „Resident Evil – Director's Cut" auf **FORTGESCHRITTEN**. Drückt dann etwa vier Sekunden →. Die Schrift färbt sich grün. Startet Ihr nun ein Spiel im FORTGESCHRITTEN-Modus, wird Euch jedesmal, wenn Ihr Munition, Ink Ribbons oder Ähnliches aufhebt, die doppelte Anzahl dieser Dinge gutgeschrieben.

Drückt auf dem Menüpunkt FORTGESCHRITTEN so lange nach →...

...bis die Schrift sich giftgrün färbt

Daffy Duck im Entenglück: Auch für den Dauerbrenner Gameboy gibt's massig Codes

GAMEBOY

Daffy Duck

Passcodes

Level 2:	Level 3:	Level 4:
86300	**63020**	**82048**

Fastenzeit für Dinosaurier: Turok ballert zurück!

PLAYSTATION

Tomb Raider II

Cheat

Alle Waffen:
R2+←, R2+→, R2+←, R2+↓, R2+↑, **dreimal 360° im Kreis drehen, dann Sprung nach hinten mit Drehung in der Luft (schnell nacheinander:** □ ↓ ◎)

Durch den Cheat für alle Waffen werdet Ihr mit Goodies – wie zum Beispiel der M16 mit 5000 Schuß – belohnt!

Lara ohne Ladehemmung: Mit allen Waffen löst Ihr auch „Tomb Raider II"

Mit SCREENTRIX erreicht Croc auch den letzten Level!

Turok

PC

Cheats

Alle Waffen:
MGRLSGTM
Große Köpfe:
PRMSHN

Die Cheats gehören in das dafür bereitgestellte Cheat-Menü. ***PRMSHN*** *etwa...*

...zeitigt ein sofortiges Ergebnis: Große Köpfe sind auch gute Ziele

PLAYSTATION

Croc

Damit Ihr sämtliche Levels anwählen könnt, braucht Ihr nur den Passcode von **Level 3-6** – wenn Ihr ihn eingebt, stehen auch alle anderen Spielstufen zur Auswahl bereit. Der Code lautet:
↓ → ↑ → → → → ← ↑ ← → → ↑ ← ←

Im Startbild von Level 3-6 wählt Ihr praktischerweise mit ← alle früheren Levels aus – ein Code genügt also!

Am 23.9. am Kiosk!

Raaast am 15.8. in Deine Umlaufbahn.

NEU

> MUSIC

Die Stars, die Acts, die Sieger der Popkomm in Köln. Außerdem Robbie Williams, die Fanta 4, Stefan Raab und, und, und.

+ MOVIES

Aktuelle Hintergrundinfos über „Godzilla", das Neueste von Super-Star Mel Gibson.

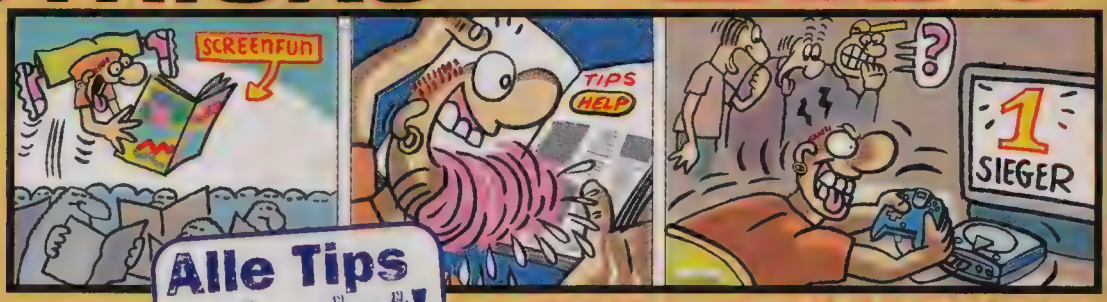
+ MORE

Tips, Termine und dazu 2 Mega-Poster.

TIPS & TRICKS

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT



Alle Tips getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

ZUM SAMMELN!

Da hebst Du ab! Diese Tips und Tricks machen Dich zur Nummer Eins!

DURCHGESPIELT (Seite 52)

PC-Hit **Tomb Raider – Director's Cut** – Teil 1
Lara schwingt sich in schwere Levels (ab S. 52)
Playstation-Hit **Breath of Fire 3** – Teil 1
So überlebt Ryu die ersten 7 Kapitel (ab S. 62)

PC (Seite 58)

Speed Powerboat Racing, Streets of SimCity
3D-Shoot Heavy Gear
Flight Joint Strike Fighters
Mixed Battlezone, Bedlam, Nightmare Creatures, The Crow

NINTENDO 64 (Seite 60)

Mixed Tetrisphere
2D-Shoot Robotron 64
Flight Aerofighters Assault

SNES (Seite 61)

Jump&Run Michael Jordan: Chaos in the Windy City
Fight Samurai Shodown

GAMEBOY (Seite 61)

Jump&Run Garfield
Mixed Wario Blast

PLAYSTATION (Seite 70)

Mixed Super Puzzle Fighter 2 Turbo
3D-Shoot Critical Depth
Jump&Run Gex – Enter the Gecko, Skull Monkeys
Flight Wing Over
Speed Need for Speed 3, Snow Racer 98

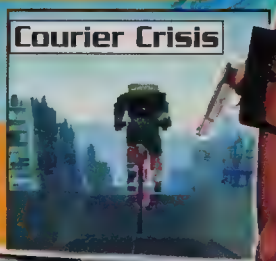
MEGA DRIVE (Seite 72)

Jump&Run Shinobi 3
Mixed Powermonger, Shadowrun

SEGA SATURN (Seite 72)

Mixed Courier Crisis

Mit einer kleinen Schummelei schaltest Du die ganze Karte frei!



Breath of Fire 3
Teil 1 der zweiteiligen Komplettlösung: Steuere Deinen elden Ryu siegreich durch alle Gefahren

Jede Menge Cheats und Passcodes erleichtern den Tritt in die Pedale

Need for Speed 3
Die derzeit beste Fun-Raserei für die Playstation bietet fünf geheime Strecken und drei neue Autos!

Tomb Raider D.C.
Die neuen Levels, die es kostenlos im Internet gibt, sind gnadenlos schwer – doch hier naht Rettung!

Tetrisphere
Die Levelanwahl schiebt auch Kleingeister in höhere Sphären

HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

Außerdem:

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider II", „Gran Turismo", „Starcraft", „Super Mario 64", „Mystical Ninja starring Goemon" und vielen anderen.
Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Schickt die Karte an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Lösungen per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

Illustration: Rolf Boyke

TOMB RAIDER

Director's Cut

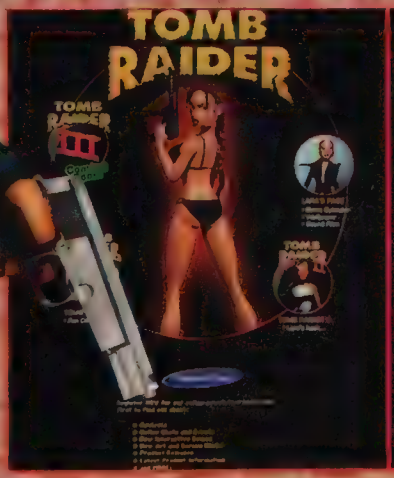
Lara Croft hat gut lachen: Sie ist eine der populärsten Videospiel-Figuren überhaupt

Während die Fans „Tomb Raider III" entgegenfiebern, wird der Director's Cut des ersten Teils als günstige Gold-Edition angeboten: Sie enthält vier neue Levels, gespickt mit Mumien, Monstern und Mutationen. Besitzer des ersten Teils können alle Levels gratis downloaden. Teil 1 unserer zweiteiligen Lösung verrät Euch alle Geheimnisse der ersten zwei Levels.

wwwill ich haben:
Neue Lara-Levels aus dem Netz

Die Gold-Edition des ersten „Tomb Raider", also der „Tomb Raider – Director's Cut", enthält vier neue Levels. Wer „Tomb Raider" bereits besitzt, muß aber nicht unbedingt 50 Mark für die Gold-Edition berappen, um in den Genuß dieser neuen Levels zu kommen. Er kann auch im Internet einfach zu folgender Adresse surfen: ***http://www.laracroft.com***

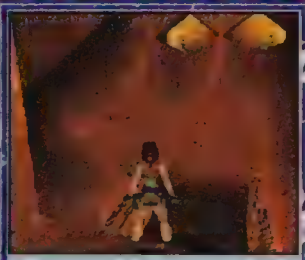
Auf der Lara-Homepage kannst Du Dich über den dritten Teil und andere Eidos-Spiele informieren, Fan-Artikel bestellen und Lara-Bilder downloaden – und hier lassen sich auch die vier Director's-Cut-Levels via Mausklick auf die eigene Festplatte kopieren. Wer eine 3D-Beschleunigerkarte besitzt, kann zudem Patches zur 3D-Unterstützung herunterladen.



*Die vier neuen Levels gibt es auch in Laras Homepage im Netz: **www.laracroft.com***

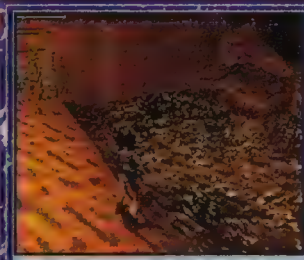
Das Herunterladen der einige MByte großen Levels kostet nur Telefon- und Online-Gebühren

Rückkehr nach Ägypten



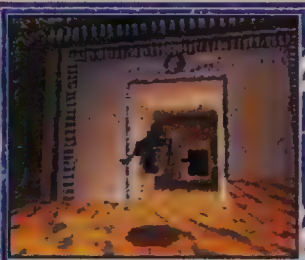
Willkommen im Land der Pyramiden und Pharaonen. Laras Einstieg in ihr Abenteuer beginnt in einer unterirdischen Tempelanlage. **Springe nicht gleich in das Wasserbassin unter Dir, sondern zunächst auf die gegenüberliegende Seite (siehe Bild).** Hinter den beleuchteten Öffnungen findest Du ein Medi-Pack zum Mitnehmen.

Das anschließende Bad im großen See ist alles andere als erfrischend, denn zwei hungrige Krokodile sehen in Dir eine Mahlzeit. **Erledige die Biester vom Ufer aus und tauche danach in das kleine Becken hinter Dir.** Damit lockst Du die nächsten Krokos an, um sie auf die soeben erprobte Art und Weise gefahrlos zu beseitigen.

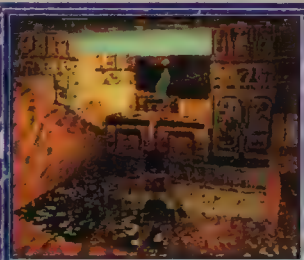


Vergiß nach dem Kroko-Kampf nicht, die Extras einzusammeln und in der kleinen Höhle unter Wasser nach weiterer Munition zu tauchen. Kehre danach in das große Becken zurück und tauche rechts nach der Magnum-Munition. Als nächstes machst Du Dich auf, das erste von insgesamt drei Geheimnissen dieses Levels zu ergattern.

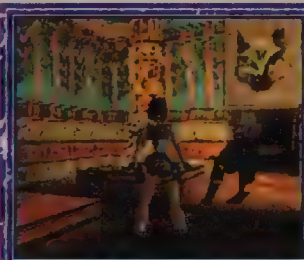
Klettere bei dem Torbogen aus dem Wasser, springe auf die Säule und sammle die Munition ein. Das Betreten der Säule hat eine Tür geöffnet, die sich unter Wasser zwischen den Füßen der Sphinx befindet (schräg rechts von der Säule). Tauche schnell in die Höhle dahinter, denn die Tür schließt sich bereits nach wenigen Sekunden.



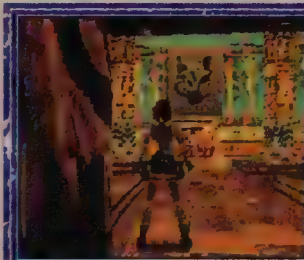
Locke zunächst wieder ein Krokodil heraus und bekämpfe es. Danach kannst Du Dir in aller Ruhe die Extras aus der Höhle holen, denn die Tür ist von nun an geöffnet. Klettere dann aus dem Wasser am Sockel der Sphinx hoch. Laufe um die Sphinx herum und sammle das Extra an ihrer Rückseite ein. **Weiter geht es unter Wasser: Tauche durch den Torbogen in die nächste Halle.**



Klettere schnellstens wieder ans Ufer, denn ein Kroko ist Dir auf den Fersen. **Umrunde nach dem Fight das Ufer und springe in das Becken, in dessen Mitte eine steinerne Katze auf einer Säule hockt.** Lege unter Wasser den Schalter um. Ziehe Dich an der schrägen Kante hoch und vollführe gleich einen Rückwärts-Salto (einfach springen), um bei der Katze zu landen.



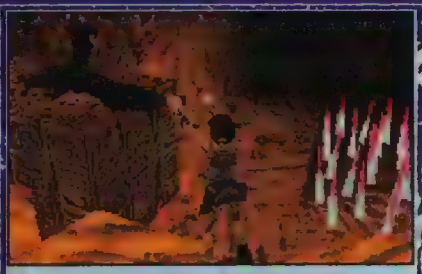
Erlege nun die drei Panther auf den Plattformen und gehe durch die gerade geöffnete Tür. **Im zweiten Raum greift Dich ein Panther von hinten an.** Um Blessuren zu vermeiden, sollitest Du wieder in die Halle zurücklaufen und das Tier von der im Wasser befindlichen Plattform aus erledigen. Setze danach den ursprünglichen Weg fort, bis Du an eine Kante gelangst.



Springe auf die linke Säule und laß Dich herab. Gehe nun vorsichtig durch die Stachelfalle und biege an der Kreuzung rechts ab. Klettere in dem folgenden, schwach beleuchteten Gang die Felsen empor und **erklimme dann den Absatz, der Dich in den Raum mit dem zweiten Geheimnis – sprich vielen Extras – führt.** Nun zurück zur Kreuzung, wo Du dem verbleibenden Pfad folgst.

So entspannt geht es in den neuen Levels nicht zur Sache – sie sind gnadenlos hart

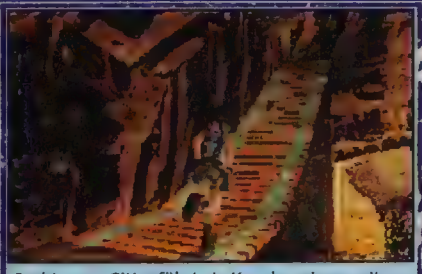
Text: Michael Martin



In der nächsten Halle lauert Dir bei den Stacheln ein weiterer Panther auf. Der Kampf mit ihm lohnt sich, denn die Extras im Bereich hinter dem Stachel-Feld kannst Du gut gebrauchen.
Der Gang, der sich daran anschließt, führt Dich an einer Steinkugel-Falle vorbei an die frische Luft. Sammle zunächst auf dem Absatz unter Dir die Schrotmunition ein und hechte dann auf den gegenüberliegenden Felsvorsprung zur ersten, durchschlagenden Extrawaffe.

Springe und klettere nach links, bis Du an dieser Kante stehst und auf dem Absatz voraus das dritte Geheimnis erblickst, nämlich die Schrotflinte. Sammle das gute Stück ein und lasse Dich anschließend von der Kante des Vorsprunges in die Tiefe herab. Gehe zurück zu den verschiebbaren Quadern nahe des Stachel-Meeres.
Ziehe den ersten Block heraus und dann ein Feld zur Seite. Schiebe dann den zweiten mit einem kräftigen Schubser in die nächste Halle hinein.

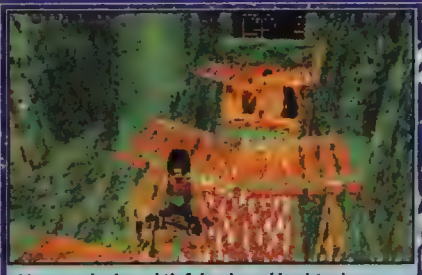
In der nächsten großen Höhle mußt Du zuerst einmal auf die kleine Insel springen. Hechte aber sofort zurück, um aus sicherer Entfernung den auftauchenden Panther zu erlegen. Sammle dann den Schlüssel auf der kleinen Säule ein. Locke im Anschluß daran die Wasserbewohner (Krokos) an und ballere vom Ufer auf sie, damit Du Dich gefahrlos in der gesamten Höhle bewegen kannst. **Schwimme danach zu der im Bild gezeigten Stelle mit dem Gitter (rechts am Rand zu sehen).**



Rechts vom Gitter führt ein Kanal zu einer weiteren Höhle. An dessen Ufer beschützen Krokodile einige Extras (darunter die Magnum-Pistolen). Sobald Du die Extras eingesammelt hast, tauchen neue Viecher auf, also: ab ins Wasser und zurück in die Haupthalle! Klettere hier an der Seite aus dem Wasser, die dem Gang gegenüber liegt, durch die Du die Höhle betreten hast. Links in den Kammern befindet sich übrigens ein Medi-Pack. **Laufe anschließend über die Hängebrücken.**

Klettere zum nächsten Medi-Pack empor, das von einem Krokodil bewacht wird, und hangle Dich dann an dem Absatz nach rechts. Hast Du anschließend die Schrotmunition verstaut, springe zur Katzenstatue und öffne mit dem eingesammelten Schlüssel die Tür im nächsten Raum.
Den drei riesigen Steinkugeln, die jetzt auf Dich zurollen, kannst Du leicht ausweichen. Postiere Dich einfach etwas seitlich von der Mitte und warte, bis die Kugeln vorbeigerollt sind.

Betrete anschließend den mittleren Steg und weiche der Steinkugel mit einem Seitwärts-Salto auf die anderen Stege aus. Der nun attackierenden Kugel kannst Du wiederum lässig mit einem Seitwärts-Sprung entgehen. Klettere links auf den Absatz herunter. Auf diese Weise kannst Du die vier Panther, die sich am Boden der Halle befinden, besser erlegen. Ist der Weg frei, und sind die Extras sicher verstaut, mußt Du dem Gang zu einer Reihe von Hängebrücken folgen.



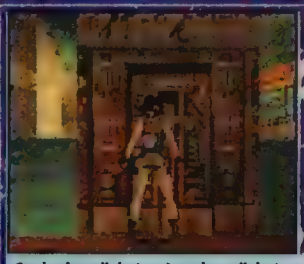
Atme noch einmal tief durch und hechte dann zur gegenüberliegenden Seite der Halle. Sammle hierbei auf alle Fälle die Extras links und rechts von den Brücken ein. Auf der Stirnseite der Halle geht es mit einem gewagten Sprung in ein Wasserbecken. Tauche hinab und schwimme an den zwei Krokos vorbei. Auf Deinem Weg ins Freie findest Du neben einem Schalter (natürlich betätigen!) auch eine Doppelladung Schrotmunition. Weiter geht es an Land, denn...

... am Rand des Beckens (und auch an weiteren Plätzen dieses Wüstenabschnittes) erwartet Dich ein Panther. Nach seiner Entsorgung und nachdem Du Extras eingesammelt hast, mußt Du auf die andere Seite des Zaunes springen, um in einem kleinen See die Uzi samt Munition zu ergattern. Die Mumien, denen Du dabei begegnest, sind von erhöhten Vorsprüngen aus leicht zu beseitigen. Nun geht es zurück zum Poolbecken, durch das Du diesen Bereich betreten hast.

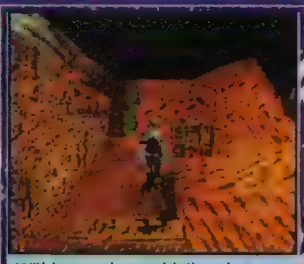
Klettere auf den Steinquader und locke die nächsten beiden Mumien heran. Laufe anschließend geradeaus auf die Hängebrücke zu. Bevor Du den Level jedoch verläßt, tauche im See (neben der Brücke) noch nach einem weiteren Extra. Den Abschnitt verläßt Du, indem Du einfach auf die Mumie in der Mitte der Insel zuläufst – sie wird Dir kein Leid zufügen, im Gegenteil. Und noch ein Tip: Solltest Du Dich in der Wüste noch umschauen wollen, komme dem Rand des Areals nicht zu nahe!

Kroko-Alarm: Lara geht nie ohne ihren Revolver ins Wasser!

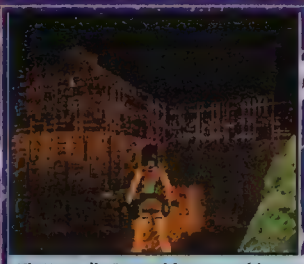
Der Tempel der Katze



Suche im nächsten Level zunächst diesen Schalter und betätige ihn. Sobald Du die Extras aufgelesen hast, die sich ferner in dem Raum befinden, greift Dich eine Mumie an. Erledige sie vom Gang aus, da sie nicht über den Absatz springen kann. Betätige dann den Schalter erneut, um an das erste Geheimnis hinter der nun geöffneten Tür zu gelangen. Neben den vielen Extras erwarten Dich leider auch zwei Panther und eine Mumie. Feuere also aus allen Rohren!



Wähle nun den verbleibenden Gang, um ins Freie zu treten. **Die beiden Mumien vor der Pyramide lassen sich prima von einem der Quader aus erledigen.** Rund um die Pyramide sind einige Extras zu finden. Achte jedoch auf die herrollenden Steinkugeln, die Dich in Sekundenschnelle zermalmen! Suche anschließend den kleinen See auf, um dort einen Schlüssel einzusammeln. Vorher solltest Du jedoch auf bewährte Weise das Krokodil ausschalten.



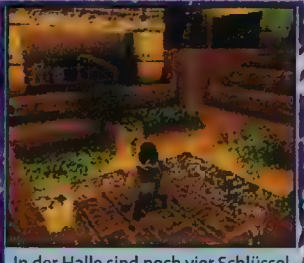
Klettere die Pyramide empor bis zur Katzenstatue. Erwehre Dich hierbei der Pantherangriffe und ziehe danach den Felsblock mit dem Eisenring aus der Wand. Dahinter ist noch ein weiterer Block, der einen Schalter sowie ein Medi-Pack freigibt. Betritt nun den Gang, und Du gelangst zu einem weiteren Schlüssel. Klettere nun wieder die Pyramide empor und gehe rechts entlang.

Steige am Rand des kleinen Felsausläufers herab, und Du erreichst ein Tor, das sich mit den beiden bereits gesammelten Schlüsseln öffnen läßt. Gehe den dunklen Gang entlang (Das Licht knipsen wir später an!) und strecke den Panther nieder. So gelangst Du letztlich in einen Raum, der das zweite Geheimnis parat hält. Kehre dann wieder zum Eingang zurück und betätige den (Licht-)Schalter, der gleichzeitig den Geheimraum für immer verschließt.

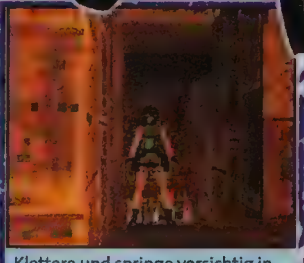
Laufe wieder den Gang entlang, bis Du zu dem hier gezeigten Loch im Boden gelangst. Laß Dich von der Kante herab und kümmere Dich zunächst um das Raubtier, das eine Etage weiter unten lauert. Klettere noch nicht nach unten, sondern springe auf den Platten entlang, bis Du zwei Schalter erreichst. Hast Du beide aktiviert, geht es fix nach unten ins Wasser. Schwimme dort schnellstens durch das kurzzeitig geöffnete Tor.

Mit diesen Tips schwimmt Lara gut durch die Unterwasser-Abschnitte

Wieder kreuzen Krokos Deinen Weg. Schwimme also schnellstens ans Ufer der neuen Halle und erledige die beiden Burschen. Tauche dann zurück ins Wasser, um die eben ignorierten Extras einzusammeln. **In der Decke des ersten Kanalstücks ist zudem eine Öffnung, die Dich zu zwei Medi-Packs und dem ersten von fünf Schlüsseln führt.** Schwimme dann zurück in die große Halle und gehe an Land.

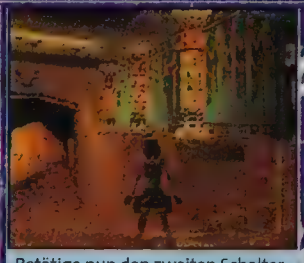


In der Halle sind noch vier Schlüssel und leider auch noch ebensoviele Panther verteilt. Sammle die Schlüssel ein und schieße auf die Raubkatzen – bloß nicht umgekehrt! **Unter dem Quader im Bild, auf dem Lara steht, befindet sich zudem Magnum-Munition. Schiebe ihn einfach um ein Feld zur Seite.** Setzte dann die Schlüssel in die fünf Schlösser am oberen Rand der einen Wandseite ein. Steige im nun geöffneten Raum durch das Loch im Boden nach unten.

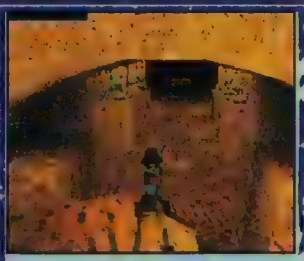


Klettere und springe vorsichtig in die Nischen, um die Extras einzusammeln. **Springe dann über die Stacheln auf den entfernten Absatz, an dem sich ein Gang anschließt.** Vor dort aus gelangst Du zu einem Raum mit einem Bassin. Springe hinein, und Du findest Dich in einem kleinen Labyrinth wieder. Suche den Hebel, der sich am Ende eines Weges befindet, um die Tür zum nächsten Raum kurzzeitig zu öffnen. Sammle auch die Munition ein und weiche dem Kroko aus.

Der nächste Raum scheint leer und verlassen, doch wenn Du Dich der nächsten Tür näherst, stürmen zwei Mumien heran. Weiche mit Seitwärts-Saltos aus und zerlege die Monster mit den Uzis oder den Magnum-Pistolen. Der nächste Raum ist leicht verwüstet und weist neben einigen Möbelstücken zwei Schalter vor. Drücke zunächst den rechten, eine Steinkugel aus der Wand zu lösen. Im kleinen Raum dahinter wartet ein Medi-Pack auf Dich – und ein weiteres Kroko!



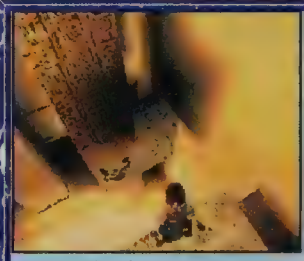
Betätige nun den zweiten Schalter und laufe schnellstens in den kleinen Raum mit dem toten Krokodil zurück. Springe durch die gerade geöffnete Tür und folge dem Gang, bis Du wieder in der großen Halle bist. **Dort hat sich eine weitere Tür geöffnet, hinter der ein Gang liegt, der von acht (noch) regungslosen Mumien gesäumt wird.** Laufe den Gang bis zum Ende entlang, aber vergiß nicht, die Munition an den Seiten einzusammeln – Du wirst sie noch dringend benötigen!



Kaum hast Du den Schalter rechts am Ende des Ganges berührt, erwachen sieben der acht Mumien zum Leben. **Erklimme schleunigst einen der erhöhten Vorsprünge und laß Deine Pistolen sprechen.** Wenn sich kein Monster mehr blicken läßt, gehst Du den Gang zurück und nach rechts in den neuen Abschnitt. Während Du die große Treppe erklimmst, greift die achte Mumie an – sei also gewarnt! Oben angelangt, mußt Du Dich links auf einen Absatz fallen lassen.

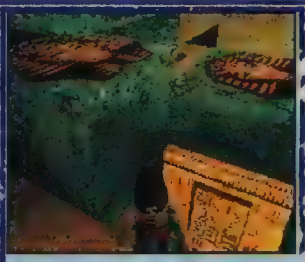
Springe von diesem Absatz direkt auf den Vorsprung, auf dem die Uzi-Munition liegt. Der helle Sand am Boden ist übrigens tödlich, daher solltest Du Stürze oder unachtsame Sprünge unbedingt vermeiden. Klettere vom Vorsprung auf der Seite herab, wo sich keine Stacheln befinden. Dort entdeckst Du das dritte Geheimnis in Form vieler nützlicher Extras. Die Rampe, die Du als nächstes betrittst, wartet mit zwei heranrollenden Steinkugeln auf.

Am Ende der Rampe liegt ein Gang, den Du aber nur mit gezückter Waffe betreten solltest. Er führt Dich zurück zu der großen Treppe (rechte Öffnung im Bild). Sammle vorher jedoch noch die Extras ein, die am Ende auf der erhöhten Seite des Ganges versteckt sind. Denn sobald Du durch die Öffnung getreten bist, verschließt sich der Weg. Steige dann wieder die große Treppe empor und laß Dich dieses Mal rechts auf den etwas tiefergelegenen Vorsprung herab.

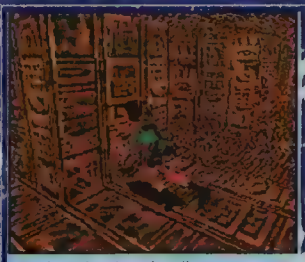


Springe über die Vorsprünge am rechten Rand der Halle zu deren Stirnseite. Klettere anschließend zur Katzenstatue hinauf. In dem kleinen Raum dahinter befindet sich ein Schalter, den Du betätigen mußt und der so etwas wie Zauberei bewirkt. Du kannst nämlich nun über eine zuvor unsichtbare – und nun eben sichtbare – Brücke zur Treppe zurückkehren. Steige die Stufen herab. So gelangst Du in einen neuen Raum, der geradezu tropisches Ambiente besitzt.

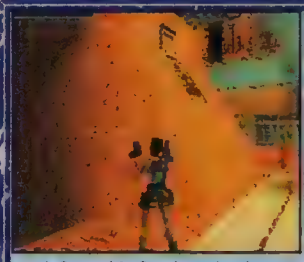
Wände und Böden dieses Raums und der nächsten Räume sind grün bewuchert und mit Palmen bewachsen. Neben zwei Medi-Packs erwarten Dich auch wieder mal zwei hungrige Krokodile. Ein weiteres Exemplar lauert zudem im Bassin, läßt sich jedoch leicht ausschalten. **Lege dort unter Wasser den Schalter um** und erwarte bei Deiner Rückkehr am Ufer einen hungrigen Panther. Aber selbst so ein Gegner sollte inzwischen kein Problem mehr sein...



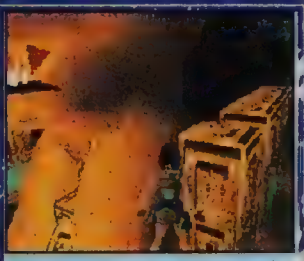
Durch die soeben geöffneten Türen gelangst Du **in einen Raum, der in seiner Mitte neben durchgeschnittenen Säulen eine Falltür parat hält.** Steige hinab und gehe zunächst zur mittleren der drei Türen, die jeweils von zwei Schaltern gesäumt werden. Lege dort beide Hebel um, betrete kurz den Raum und renne wieder hinaus. Du brauchst Dich nämlich keineswegs um den soeben betretenen Raum zu kümmern, da sich dort nur Fallen verbergen.



Laufe vielmehr schnellstens zu der Tür am Ende des Ganges, die sich ansonsten wieder schließt. Achtung: Du hast nur einen Versuch! **Dieser neue Abschnitt wartet mit einem kleinen Schiebe-Rätsel auf. Letztlich mußt Du eine Handvoll Steinquader so verschieben, daß Du die Extras freilegst – und damit das vierte Geheimnis.** In den meisten Fällen gibt es nur ein oder zwei Möglichkeiten, die Blöcke zu verschieben, daher ist das Rätsel letztendlich nicht allzu schwer.

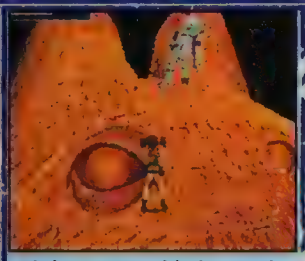


Verlaß anschließend wieder diesen Bereich (einfach die Blöcke zurückschieben), **um wahlweise durch die linke oder rechte Tür des Ganges die letzte Halle dieses Levels zu betreten.** Laufe um die gigantische Katzenstatue in der Mitte des Raumes herum und erklimme auf der Rückseite eine Treppe zu einem verschiebbaren Block. Fatalerweise wirst Du hierbei von drei Mumien behindert. Doch dank der hohen Quader bietet sich Dir eine sichere Schußposition.



Klettere innerhalb der Staute nach oben und springe auf die Galerie der Halle. Wiederum trachten Dir hier Mumien nach dem Leben – diesmal sind es nur zwei. Umrunde die Halle und steige die Treppen – Extras einsammeln nicht vergessen! – zu einem erhöhten Absatz empor. **Von dort aus geht's auf die Säulen, die Dich zur gegenüberliegenden Seite der Halle führen. Erledige zunächst den Panther im Steinmaul der Katzenstatue, damit Du später freie Bahn hast.**

Springe von der letzten Säule nach rechts auf den Mauersims und von dort auf die nächsten Säulen. **Am Ende des Weges kannst Du durch ein Loch in der Decke nach oben klettern, wo die vorletzte Mumie des Levels auf Dich wartet. Schieß bereits während ihres langen Anlaufes auf sie, denn diesmal bietet sich keine Deckung.** Umrunde wieder die Halle, bis Du auf einer kleinen braunen Säule stehst. Springe von dort vor das rechte Auge der riesigen Katzenstatue.



Wieder erwartet Dich eine Mumie, die Dich aber nicht erreichen kann. Bleibe einfach vor dem Katzenauge stehen, springe hoch und feuere auf das Monster im Klopapier-Look. Am Hinterkopf der Statue befindet sich ein Schalter, der sozusagen die Zunge der Katze ausfährt. Laß Dich von der Nasenspitze der Statue aus auf den roten Steg fallen. Dann mußt Du nur noch den Schalter im Rachen der Katze aktivieren und dem nächsten Level entgegenlaufen.

Nicht weiter! In der kommenden Ausgabe nehmen wir die beiden nächsten Levels unter die Lupe. Wir sehen uns am 16. September in SCREENFUN 10/98!

Textpaging ohne monatlichen Grundpreis.

Swatch the Beep Box. Jetzt in allen T-Punkten, im ausgewählten Fachhandel, in den Fachabteilungen der Warenhäuser holen oder bestellen per Internet: http://www.Scall.de.

T · · Scall

Speed

Powerboat Racing

Die Cheats werden wie ganz normale Paßwörter eingegeben.

Cheats

Slalom-Modus aktivieren:
PBR
Championship-Modus aktivieren:
EPS

***PBR**: Gebt den Cheat als Passcode ein*

Diese Nachricht hier bestätigt die Eingabe

Ab jetzt könnt Ihr im Hauptmenü den neuen Slalom-Modus aufrufen...

...in dem Ihr Bojen umfahren müßt

***EPS**: Ebenso könnt Ihr Euch auch in den Championship-Modus schmuggeln...*

...der in New York im Nebel stattfindet

3D-shoot

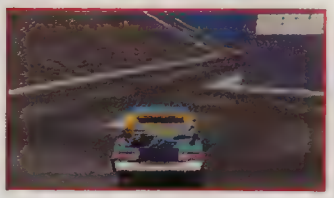
Streets of SimCity

Im freien Spiel drückt Ihr die Tasten **[STRG]+[ALT]+[X]**, um die Cheatbox zu aktivieren. Gebt unbedingt alle Cheats klein und mit Leerzeichen ein!

Cheats

Reparatur aller Schäden:
im back
Unverwundbarkeit:
mr fabulous
Munition wird aufgefüllt:
lock and load

Geht zuerst in die „FREIE SPIELAUSWAHL"



Fahrt durch die Gegend, bis Euer Wagen einige sichtbare Schäden aufweist

*Wenn Ihr dann in die Cheatbox wechselt und den **im back**-Code eingebt...*

...so steht der Wagen wieder da wie neu!

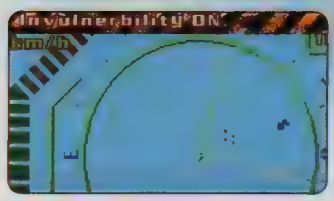
***mr fabulous:** Trotz heftigen Dauerbeschusses leuchtet die Schadensanzeige grün*

Heavy Gear

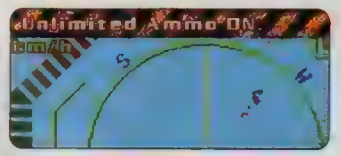
Haltet im Spiel **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]** gedrückt und gebt dann die im Kasten genannten Cheats ein.

Cheats

Unverwundbarkeit:
bedouinprince
Unendlich viel Munition:
hesbackandhesgotagun
Mission erfolgreich beenden:
checkmateinz

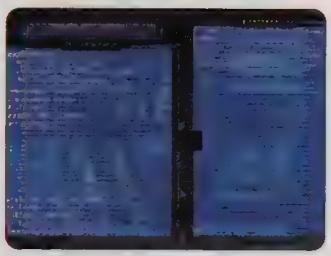


***bedouinprince**: Dank der erschummelten Unverwundbarkeit...*



***hesbackandhesgotagun**: ...und unendlich viel Munition (was das wiegt!)...*

...werden Gegner einfach ausradiert



***checkmateinz:** Mit diesem Cheat beendet Ihr die jeweilige Mission siegreich (Übersetzung des Codes: Schachmatt in zwei Zügen)*

Flight

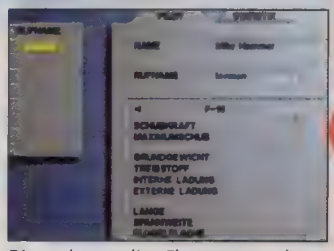
Joint Strike Fighters

Für diesen Trick braucht Ihr entweder die Hilfe eines Freundes oder beide Hände und zum Beispiel die Nase...

Haltet im Piloten-Auswahlbildschirm **beide [STRG]-Tasten** gedrückt. Wählt dann mit der Maus ein Flugzeug aus. Dadurch stehen Euch neben den mageren zwei Standard-Jets noch 15 weitere Flugzeuge zur Verfügung.

Neu sind: F-22, F-16, Mig-29, G-135, E-3D, B2, Tupolev, SU-35, SU-27, Hind, MI-5, Pilot, I76, A50 und eine Bell.

Um den Kondensstreifen des Jets farbig darzustellen, müßt Ihr während des Spiels einfach **[STRG]+[S]** drücken.



Die erschummelten Flugzeuge werden Euch ohne Bild zur Wahl gestellt

Doch im Spiel sind sie natürlich gut zu sehen: hier eine amerikanische F-16...

...und die berüchtigte russische Mig-29

Die farbigen Kondensstreifen lassen an Kunstflieger denken, die damit ihre Flugfiguren in den Himmel zeichnen

„Heavy Gear": Der Name bezieht sich auf die schwere Ausrüstung, die die Jungs mitschleppen!

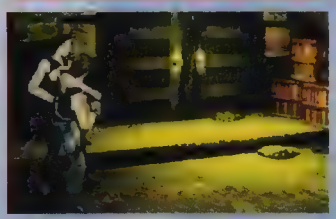
„Nightmare Creatures": nachts in den Straßen von London...

The Crow

Einfacher geht's nicht: Zum Schummeln drückt Ihr im Spiel eine der im folgenden genannten Funktionstasten.

Cheats

Unendlich Energie:
[F6]
In den nächsten Abschnitt springen:
[F8]
Keine Feinde mehr:
[F9]



***[F6]**: Obwohl Eric gerade einen üblen Sidekick einsteckt, nimmt er keinen Schaden*

*Durch einen sanften Druck auf die Taste **[F8]** geht's in den nächsten Abschnitt*

***[F9]**: Gerade wird Eric noch von zwei harten Schlägern bedrängt...*

...doch keine Bange – schon sind die fiesen Gegner einfach abgemeldet

Nightmare Creatures

Gebt die Cheats im Hauptmenü ein und bestätigt sie mit **[RETURN]**. Jeder richtig eingetippte Cheat wird mit einem Soundeffekt quittiert.

Cheats

Levelauswahl und einige andere Cheats aktivieren:
everywhere
Combos deaktivieren:
david
Monster spielen:
bronko
Blur spielen:
blur
Team Greetings:
lovdik
Debug-Modus:
bes
CD-Track-Auswahl:
moby
Alle Cheats aktivieren:
alain guyet

Gebt die Cheats im Hauptmenü ein

***bronko:** Immer gut sein, langweilt...*

...drum spielt doch mal ein fieses Monster!

***lovdik:** Das Team grüßt alle Kreaturen...*

...und ehrt sich mit einer eigenen Galerie

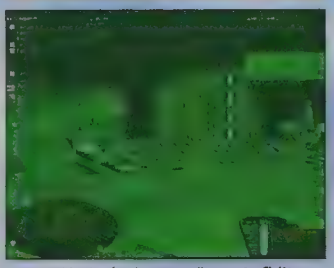
***alain guyet:** Der Mega-Cheat läßt Euch alle Optionen an- und abschalten*

Battlezone

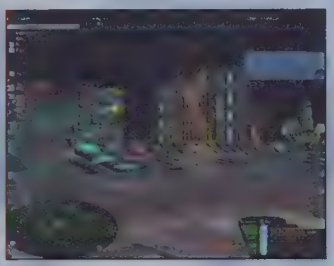
Im Spiel **[SHIFT]+[STRG]** gedrückt halten und nachstehende Cheats tippen.

Cheats

Unendlich Schilde:
BZBODY
Unendlich Piloten und Ressourcen:
BZFREE
Komplette Karte:
BZRADAR
Unendlich Munition:
BZTNT



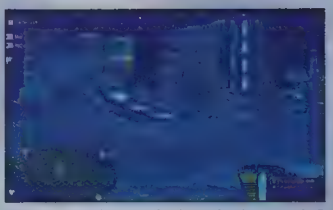
***BZBODY:** Nach einem grünen Aufblitzen des Bildes habt Ihr unendlich Schilde*



***BZFREE:** Der unbegrenzte Nachschub an Piloten und Ressourcen wird mit einem hellen Aufflackern bestätigt*

***BZRADAR:** Das Gleiche, aber in lila, gilt für die komplette Karte...*

...die Ihr unten links im Bild seht



***BZTNT:** Das blaue Flackern bedeutet, daß Ihr ab jetzt unendlich Munition besitzt...*

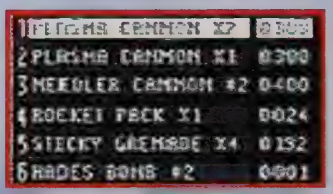
...damit zerlegt Ihr ohne Probleme einen Gegner nach dem anderen!

Bedlam

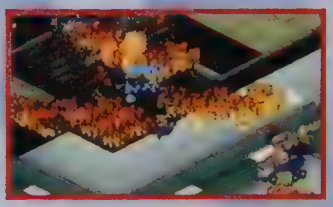
Das Ziel: Unverwundbarkeit, alle Waffen und die komplette Ausrüstung.

Der Weg: Ändert den Namen des Spielers im Hauptmenü auf **GOD** (in Großbuchstaben). Startet dann eine neue Campaign (oder ladet ein altes Spiel, dessen Spielername ebenfalls **GOD** sein muß, und tippt dann als Spielernamen noch einmal (!) **GOD** ein.

In der Kommandozeile gebt Ihr dann noch zusätzlich **/KARMA** ein, und schon seid Ihr der Allergrößte!



Mit allen Waffen ausgerüstet...



...werdet Ihr zum gnadenlosen Umweltvernichter der obersten Gehaltsklasse

In „Battlezone" geht's tierisch ab – beachtet das Gebiß unten am Panzer!

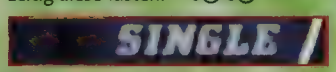
Text: Andreas von Lepel

Die Wesen in „Tetrisphere" sind, wie die Levels kugelförmig aufgebaut

Mixed
Tetrisphere

Für zwei der nachfolgenden Cheats müßt Ihr in den Paßwörtern besondere Buchstaben verwenden.

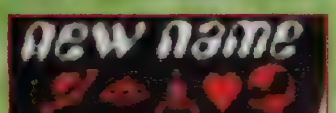
So findet Ihr sie: Geht im Bildschirm für die Namenseingabe auf die Option „**new name**" und drückt dann gleichzeitig diese Tasten: ←C▶ C▼



Wählt zuerst den „SINGLE"-Modus...

...und geht dann auf „new name"

Nun drückt Ihr gleichzeitig ←C▶ C▼, und die versteckten Zeichen erscheinen



Gebt damit den hier gezeigten Code ein

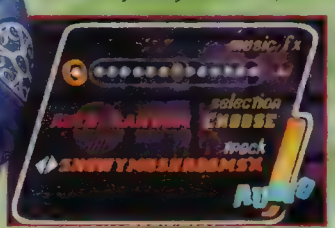
Anschließend habt Ihr die Qual der Wahl unter 10 Levels mit je 10 Episoden

Im 100. und höchsten Level wird die Struktur des Balls sehr komplex

*Durch den Cheat **CREDITS** erfahrt Ihr...*

...daß die Entwickler in Kanada sitzen

*Der Cheat GAMEBOY (verwendet statt des **A** das Symbol für das **A**lien)...*



...verschafft Euch neue Musikstücke. Sie sind durch das Atom-Symbol hinter dem Namen des Stücks gekennzeichnet

2D-shoot
Robotron 64

Jedes Extra in dieser Import-Ballerei ist auf fünf Einsätze pro Level begrenzt.

Cheats

Extras (Cheat im Spiel eingeben)

Schild: ↓←C◀ C▶
4-Wege-Schuß: ↓↓↑C▶
Doppelschuß: ↑C▲↑C▲
Gas-Welle: ↑↓C▶C◀
3-Wege-Schuß: →→C◀C▼
Flammenwerfer: ↓→↓→C▶

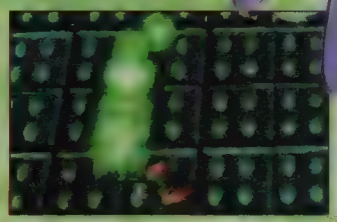
Cheats im Setup-Menü

Levelanwahl: ↓↑C◀↓C◀C▶↓C▶
50 Leben: ↑↑↓↓←→←→C◀C▶C◀C▶
Drahtgitter-Modus: ↑↓→C◀↓↑←C◀↑↓

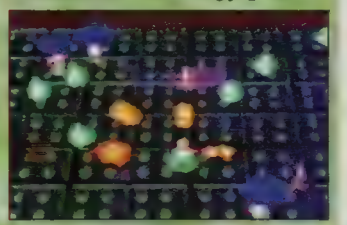
Passcodes

Easy-Modus mit 110 Startleben: **BSBBB BTJBB**
Normal-Modus mit 110 Startleben: **BCBBL BTJBB**
Insane-Modus mit 110 Startleben: **BFBBB CTJBB**
Bonus-Stage vor dem letzten Level: **BBBBN BFFBR**

***4-Wege-Schuß:** Zusätzlich zu den Schüssen zieht die Spielfigur eine farbige Linie hinter sich her, die Gegner vernichtet*



***Gas-Welle:** Sieht nicht nur giftig aus!*

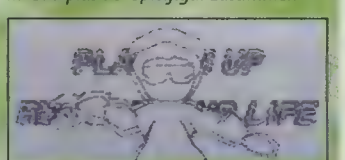


***Flammenwerfer:** Ihr könnt die Flammen in verschiedene Richtungen schießen*

***Levelanwahl:** Sie erscheint als neuer Menüpunkt im Setup-Menü...*

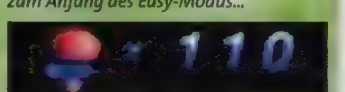
...und geht bis zum hektischen 200. Level

***50 Leben:** Sie setzen sich aus den 49 Leben im Bild plus der Spielfigur zusammen*

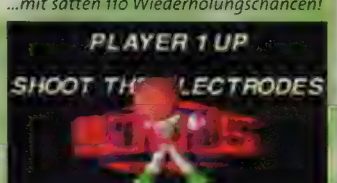


***Drahtgitter-Modus:** Das sieht witzig aus, hat aber keine tiefere Bedeutung*

***BSBBB BTJBB:** Dieses Paßwort führt Euch zum Anfang des Easy-Modus...*



...mit satten 110 Wiederholungschancen!



***Bonus-Stage vor dem letzten Level:** Vernichtet die auftauchenden Elektroden!*

Flight
Aerofighters Assault

Um als zusätzliches Flugzeug eine F-15 zu erhalten, müßt Ihr im Titelbild diese Tastenkombination eingeben:
C◀ C▼ C▶ C▲ C◀ C▶ C▼

Die Flugzeugfarbe ändert Ihr ganz einfach, indem Ihr bei der Auswahl die R-Taste gedrückt haltet.

Für das zusätzliche Flugzeug müßt Ihr die Kombination hier eingeben

Dann könnt Ihr die F-15J EAGLE mit der Pilotin Mao Mao auswählen...

...die mit ihrer 20mm-Gun und dem Ninja-Strahl den Gegnern gehörig einheizt

Wenn Ihr bei der Flugzeugwahl...

...die R-Taste gedrückt haltet, bekommt Ihr Flieger, die anders lackiert sind

SNES

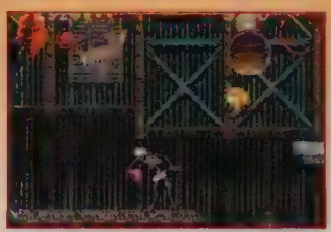
Jump & Run

Michael Jordan: Chaos in the Windy City

Ganz genau, es ist DER Michael Jordan – der Basketballspieler, der hier den Helden in einem sehr schweren Hüpfspiel mimt

Probiert es doch mal mit diesem Code...

...mit dem Jordan bis zur FACTORY vordringen kann und ganze 93 Leben hat!



Die wird er auch brauchen! In den düsteren Hallen warten viele Gegner und sehr schwere Sprungpassagen auf den Star

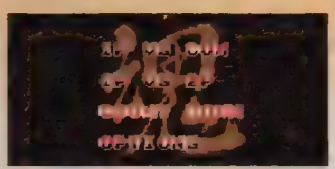
Fight

Samurai Shodown

Bevor Ihr mit einem Trick den Endgegner **Amakusa** als Spielfigur anwählen dürft, müßt Ihr zuerst den Cheat-Modus aktivieren. Geht so vor:

TAKARA

Drückt bei diesem Logo nacheinander die Tasten Ⓐ Ⓨ Ⓧ Ⓑ. Als Bestätigung vernehmt Ihr ein böses Lachen...



...wählt nun einen Spiele-Modus aus, zum Beispiel den „COUNT DOWN"

*Drückt und haltet dann auf einem Kämpfer die Tasten [L] und [R]. Die Figur verwandelt sich in **Amakusa**. Betätigt jetzt START und laßt die anderen Tasten erst los, wenn der Kampf beginnt*

*Hier seht Ihr **Amakusa** in groß*

GAMEBOY

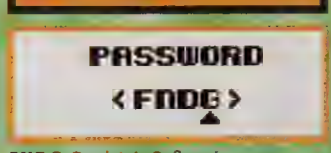
Jump & Run

Garfield

Die Gemeinsamkeit zwischen Michael Jordan und Garfield? Sie hüpfen durch das gleiche Genre!

Passcodes

Level 2: LFBD	Level 16: RBCT	Level 30: HBCR
Level 3: VCSB	Level 17: RCNG	Level 31: JBZZ
Level 4: TRFF	Level 18: FCRF	Level 32: GBMF
Level 5: ZFRG	Level 19: YBRD	Level 33: HGLD
Level 6: NGSF	Level 20: 5GNG	Level 34: BCRD
Level 7: QDCZ	Level 21: GGLD	Level 35: DGLL
Level 8: KCNG	Level 22: LBMP	Level 36: WGRM
Level 9: TRBD	Level 23: TWCN	Level 37: STBR
Level 10: LGCK	Level 24: FDSF	Level 38: CRGN
Level 11: WGRD	Level 25: SPGT	Level 39: ZGGM
Level 12: TCMF	Level 26: MFWS	Level 40: HFLP
Level 13: RBCN	Level 27 : RGSF	Level 41: FNDG
Level 14: NBMF	Level 28: RDCF	
Level 15: GPBL	Level 29: DCSX	



***FNDG**: Das letzte Paßwort...*

...katapultiert Euch in Level 41

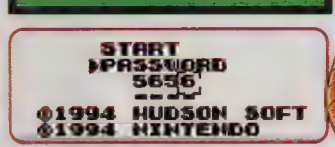
Dort nehmt Ihr es mit einem unfreundlichen Geist auf.
***Tip:** Stellt Euch so unter ihn, daß sich immer eine Steinplattform zwischen Euch befindet!*

Wario Blast

Wollt Ihr mit einem Motorrad durch die Levels brausen? Dann gebt für Wario den Code **6565** ein oder für Bomberman die umgekehrte Zahlenfolge **5656**. Diese Regel gilt übrigens für alle Codes: Um aus den Passcodes für Bomberman die entsprechenden Wario-Codes zu erhalten, dreht Ihr die Zahlenfolge einfach um!

Passcodes für Bomberman

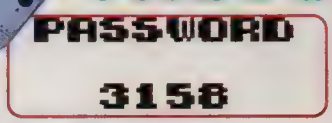
Level 1.1: 4696	Level 3.Boß: 2828	Level 6.3: 9867
Level 1.2: 7006	Level 4.1: 4152	Level 6.Boß: 9618
Level 1.3: 4778	Level 4.2: 3451	Level 7.1: 1884
Level 1.Boß: 5141	Level 4.3: 431	Level 7.2: 7702
Level 2.1: 9185	Level 4.Boß: 0874	Level 7.3: 6925
Level 2.2: 4610	Level 5.1: 1909	Level 7.Boß: 7110
Level 2.3: 2630	Level 5.2: 5010	Level 8.1: 5814
Level 2.Boß: 3569	Level 5.3: 2904	Level 8.2: 8136
Level 3.1: 8401	Level 5.Boß: 1726	Level 8.3: 0390
Level 3.2: 8264	Level 6.1: 3614	Level 8.Boß: 3158
Level 3.3: 0173	Level 6.2: 0610	



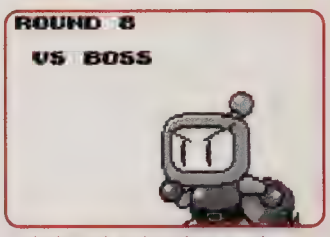
***5656**: Mit diesem Code setzt Ihr Bomberman auf ein Motorrad...*

...mit dem Ihr durch alle Levels rast

Mixed



***3158**: Das letzte Paßwort...*



...schickt Euch in der achten Runde...

...gegen den Obermotz mit den zwei Kanonenarmen. Die Rakete könnt Ihr mit Bomben blockieren, die Schüsse nicht!

Wario greift zur Bombe, auf die er sein Wunschopfer gemalt hat!

Text: Andreas von Lepel · Foto: BRAVO Sport

Breath of Fire 3

Capcoms Fantasy-Rollenspiel entflammt jeden Heldenmut! Ryu ist halb Mensch, halb Drache. Begleite ihn durch die ersten sieben Kapitel der zweiteiligen SCREENFUN-Komplettlösung.

Allgemeines

Grundlagen

● **Reden:** Sprich mit allen Leuten, möglichst auch mehrmals, denn nach bestimmten Geschehnissen könnten sie Dir neue Informationen verraten.

● **Suchen:** Untersuche jeden Winkel der Spielewelt! Oft findest Du so praktische Gegenstände. In der Welt von „BoF3" sind besonders die Schränke in den Häusern recht ergiebig: Hinter manchem verbirgt sich ein hilfreicher Gegenstand, den Du im Laden für teures Geld kaufen müßtest.

● **Kämpfen:** Laß keine Gelegenheit zum Kampf aus. Denn nur so gewinnst Du wertvolle Erfahrung für das Erlernen neuer Fähigkeiten und das Bargeld, das zur Anschaffung besserer Ausrüstung nötig ist. Auf der anderen Seite: Wenn Du weißt, daß ein Kampf nur schwer zu gewinnen ist, bedeutet ein strategischer Rückzug natürlich keine Schande. Achte vor einer Flucht aber darauf, ob das Gelände dafür geeignet ist.

Die Meister

● **Als Lehrling angenommen werden:** Im Verlauf des Spiels triffst Du insgesamt 17 Meister, bei denen Deine Charaktere Lehrlinge werden können.

Es müssen aber erst einige Aufnahmebedingungen erfüllt werden, die variieren können: Der eine Meister möchte eine Geldspende, andere wünschen bestimmte Gegenstände, wieder andere erwarten eine bestimmte Erfahrungsstufe oder ein bestimmter Charakter muß sie ansprechen.

Sind die Aufnahmeformalitäten erledigt, können beliebig viele Partymitglieder bei diesem Meister in die Lehre gehen.

● **Belohnungen in der Lehre:** Die Gesellenschaft wirkt sich doppelt aus. Je nach Meister werden bei künftigen Beförderungen bestimmte Werte stärker, andere weniger oder auch gar nicht erhöht. So kann es etwa bei einer Beförderung zwei zusätzliche Stärkepunkte geben, doch wird dafür vom ursprünglichen Steigerungswert für die Intelligenz einer abgezogen und so fort.

● **Charaktere gezielt weiterentwickeln:** Die eben genannte Weise erlaubt Dir, Charaktere, die ohnehin schon auf bestimmte Rollen wie Kämpfer oder Magier festgelegt sind, noch weiter in diese Richtung aufzubauen. Du kannst außerdem Schwächen einzelner Figuren gezielt ausgleichen.

● **Fähigkeiten erlangen:** Die Meister verleihen nach einer gewissen Anzahl von Beförderungen (während der Lehrzeit!) spezielle Fähigkeiten. Das Angebot variiert. Mancher Meister verrät sein einziges Geheimnis schon nach einer Beförderung, andere verleihen vier oder fünf Fähigkeiten, für die man aber bis zu acht Beförderungen lang Lehrling sein muß.

Im Gegensatz zu den Boni bei den Beförderungen erhält diese Fähigkeiten immer nur ein Lehrling. Doch kannst Du sie mit der Fähigkeits-Tinte auf andere Partymitglieder übertragen.

In dem kleinen Ryu steckt ein feuerspeiender Riesendrache

Zeige keinen falschen Respekt vor fremden Schränken! In vielen Fällen läßt sich dort ein hilfreicher Gegenstand aufstöbern

Die Kämpfe

● **Den Gegner studieren:** Beim Kämpfen lautet die wichtigste Regel: Lerne Stärken und Schwächen Deiner Gegner kennen! Fast jeder weist einen besonderen Schwachpunkt auf, den Du Dir zunutze machen solltest.

● **Magie gezielt anwenden:** Viele Gegner sind bei speziellen Arten von Magie besonders verletzlich. Als Faustregel gilt: Wer bevorzugt mit einer bestimmten Art von Magie angreift, ist für Zaubersprüche dieser Art recht unempfindlich – das läßt sich beim Kampf gegen die Magie-Goos schnell feststellen.

Bedenke andererseits: Rückst Du den Nuß-Leuten, deren Spezialität eigentlich Feuer-Angriffe sind, mit Feuer-Zauber zu Leibe, könntest Du den einen oder anderen nützlichen Gegenstand erhalten.

● **Kleiner Heilzauber-Trick:** Untote Kreaturen (wie die Zombies und Ghouls im ersten Teil des Spiels) reagieren im allgemeinen recht allergisch auf Heilzauber.

● **Kämpfen auf der Weltkarte:** Generell kannst Du Kämpfe hier (angezeigt durch ein „!" über der Figur) ignorieren. Doch entgeht Dir dann mancher praktische Gegenstand. Zudem verpaßt Du eine gute Gelegenheit, Erfahrung zu sammeln.

Hast Du auf einem Schlachtfeld den Sack mit dem Gegenstand gefunden, kannst Du die Zone entweder verlassen oder Dir die Zeit mit den immer wieder neu auftauchenden Gegnern vertreiben.

Zufällige Begegnungen auf der Weltkarte werden durch „!" angezeigt. Du entscheidest, ob es zum Kampf kommt oder nicht

Auf den Zufalls-Kampffeldern gibt es zwar beliebig viele Kämpfe bis zum Verlassen der Region, doch nur ein Item zu erhaschen

Rasten und Speichern

● **Im Gasthaus schlafen oder outdoor campen:** Jede größere Ortschaft hat nicht nur Läden, in denen Du Dein sauer verdientes Geld ausgeben kannst, sondern auch ein Gasthaus, in dem Du übernachten kannst. Allerdings solltest Du darauf verzichten, solange es geht, und lieber auf der Weltkarte kampieren, dort kostet es nämlich nichts.

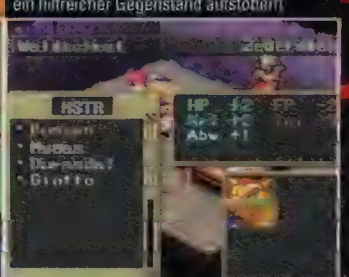
● **Rast bei Verletzungen:** Obige Regel kennt eine einzige Ausnahme: Wenn ein Charakter beim Kämpfen tödlich verletzt wurde, werden beim Kampieren nicht alle seine Stärkepunkte wiederhergestellt, sie erscheinen dann in Gelb. Hier hilft nur ein Gasthaus weiter.

Falls Deine Heldentruppe während der Kämpfe auf der Weltkarte schwer verletzt wird, heile Deine Leute mit den vorhandenen Heilzaubern und benutze keine anderen Heilmittel, die Du für teures Geld kaufen mußt. Die dazu notwendigen Magiepunkte lassen sich bei der nächsten Rast regenerieren.

● **Rast in Dungeons:** Anders sieht es bei der Erforschung von Dungeons aus. Dort solltest Du mit Magie sparsam umgehen, denn vielleicht lauert ja hinter der nächsten Ecke schon der örtliche Boß.

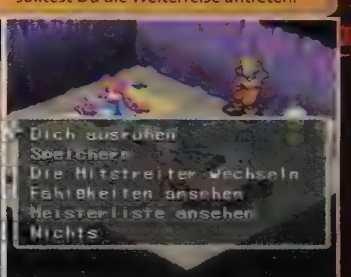
In den meisten Dungeons findest Du ein Bett für einen Gesundheitsschlaf und ein Tagebuch zum Speichern. Es ist vielleicht etwas zeitaufwendig, dafür aber immer weise und sicher, sich zunächst in der Nähe dieser Einrichtungen aufzuhalten. Erst wenn Du sicher bist, stark genug für die örtlichen Monster zu sein, solltest Du die Weiterreise antreten.

Nicht jeder Meister informiert Dich so freimütig über die Nachteile der Lehrzeit. Wirklichen Aufschluß liefert...



...erst das genaue Studium der detaillierten Meisterliste im Camp-Menü, die alle Werteveränderungen genau aufführt

Kein bißchen müde? Sofern die Figuren nicht schwer angeschlagen sind, solltest Du auf Übernachtungen in Gasthäusern verzichten



Die Optionen für das Kampieren auf freiem Feld sind wesentlich umfangreicher als das, was Dir in einem Gasthaus geboten wird

TEIL 1

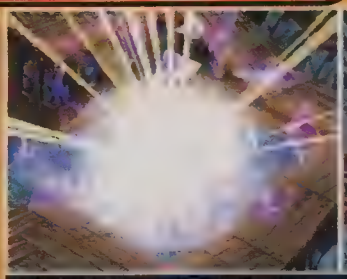
Der glorreiche Anfang

Keine falsche Rücksichtnahme, auch wenn Dir Gary und Mogu vielleicht aus dem ersten Teil bekannt vorkommen: Sie wollen Dir ans Drachenleder, also zeige ihnen, wozu so ein Schuppentier in der Lage ist.

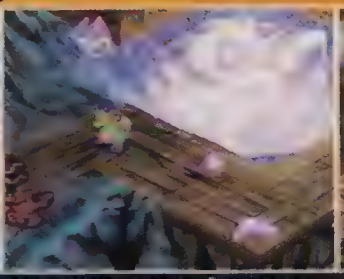
Untersuche nach dem Kampf ihre Überreste, um eine Waffe zu finden. Du kannst sie zwar momentan noch nicht einsetzen, sparst aber das Geld beim späteren Kauf von Ausrüstung.

Anschließend kannst Du die Höhle genauer erforschen. Außer dem Ausgang gibt es zwar nichts Wichtiges zu finden – dort aber wartet eine böse Überraschung. Diesen Kampf kannst Du nicht gewinnen – und schon bald fährst Du in einem Käfig einem ungewissen Schicksal entgegen.

Rüttle dann mit Hilfe der Richtungstasten mehrmals am Käfig, um die Sache ins Rollen zu bringen...



In der Höhle: Mit einer beeindruckenden Explosion wird der Drache freigesprengt



Aufgepaßt! Die sterblichen Überreste der Bergarbeiter verbergen eine wichtige Waffe

Durch kräftiges Rütteln mit dem Joypad kommt die Handlung ins Rollen ...

Kapitel 1: Frühlingserwachen

Nachdem Du im Haus von Teepo und Rei aufgewacht bist, gilt es als erstes, die beiden neuen Freunde im Dorf McNeil ausfindig zu machen (1).

Auf dem Weg ins Dorf kannst Du Dich in relativer Sicherheit mit der Gegend von Waldland vertraut machen. Solange Du im Pyjama herumhüpfst, brauchst Du nicht mit unliebsamen Überraschungen zu rechnen.

Die neuen Freunde sind in McNeil (2) nicht sonderlich beliebt, und sie versuchen auch prompt, Dich am Rand des Yrallwegs in ihre obskuren Machenschaften zu verwickeln.

Das klappt zwar nicht wie geplant, dafür haben die beiden aber die geniale Idee, die Hütte des Holzfällers Bunyan auszurauben. Bevor es allerdings zurück in den Zedernwald geht, solltest Du zunächst ordentlich trainieren!

Vor Bunyans Hütte wird am besten Rei zum Anführer gemacht (3), da nur er die Tür aufbrechen kann. Der Einbruch geht natürlich schief, und die Party findet sich in einer mißlichen Lage wieder. Während Rei zum Glausberg geschickt wird, müssen sich Teepo und Ryu als Holzfäller betätigen (4). Ein kleiner Tip am Rande: Immer zuschlagen, wenn der Scheit gerade kippt.

Anschließend machen sich auch Ryu und Teepo in Richtung Glausberg auf. Der Weg dorthin führt durch das mit einem Fragezeichen (5) markierte Gebiet nordwestlich des Waldlandes.

Dort kann mit Teepos Spezialaktion experimentiert werden, denn unter weggekickten Steinen (6) verbirgt sich so manche Kostbarkeit.

Auch sollte die Gelegenheit benutzt werden, Teepo auf Level 7 zu bringen, denn der Simoon-Zauber, den er dann lernt, erweist sich bald als hilfreich.

Auf halber Höhe (7) des Glausbergs kommt es nicht nur zur Wiedervereinigung mit Rei, sondern auch zum ersten Kontakt mit dem örtlichen Boß, der nach einigen Treffern die Flucht ergreift.

Letztendlich kann der Boß jedoch in der Höhle (8) gestellt werden, und nach einem erfolgreichen Kampf (9) ist das etwas ramponierte Image der Helden wiederhergestellt.

Ups: So sieht Dein junger Held aus, wenn er sich verwandelt

Als erstes braucht Ryu mal eine ordentliche Ausrüstung. Seine neuen Freunde verhelfen dem frischgebackenen Abenteurer dazu

Das Spielen mit der Kameraperspektive muß Dir schnell völlig vertraut werden, damit Du jeden Winkel genau erforschen kannst

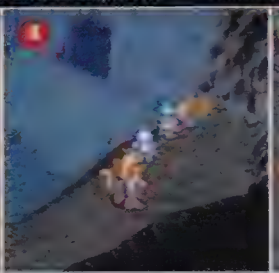
Jedes Party-Mitglied kann mit der L1-Taste zum Anführer erklärt werden – wie hier beispielsweise der Einbruchsexperte Rei

Bei der witzigen Holzfäller-Einlage kommt es auf geschicktes Timing an, um störende Verletzungen zu vermeiden

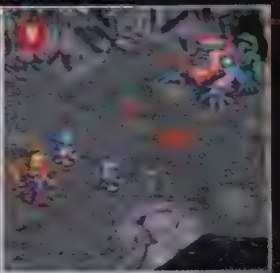
Um den Glausberg zu erreichen, muß Deine Party dieses höchst verwirrende Gebiet durchqueren

Teepos Spezialität ist es, Felsen beliebiger Größe wegzukicken, um an Schätze zu gelangen

Kleine Rutschpartien bedeuten zwar Umwege, fördern aber auch wichtige Gegenstände zutage



Respekt vor Toten ist zwar fein, etwas Leichenfledderei erweist sich jedoch als einträglich



Nue verteidigt seine Höhle mehr als hartnäckig. Das sollte Deine Party aber nicht entmutigen

Breath of Fire 3

Kapitel 2: Helden und Schurken

Mit dem Einzug des Frühlings hat sich in McNeil und der Umgebung einiges geändert: Südlich des Dorfs kannst Du dich jetzt nicht nur im Angeln versuchen, sondern auch erste Experimente mit einem Meister namens Mygas (1) durchführen. Der nette Herr möchte zwar Dein gesamtes Bargeld, hat aber nichts dagegen, wenn Du vorher im Dorf ordentlich einkaufst!

Trainiere noch etwas und triff Dich anschließend mit Loki (2) im Schuppen, wo Du zu einem Einbruch im Herrenhaus von McNeil überredet wirst.

Der Weg hinein führt durch ein kürzlich erneuertes Mauerstück (3). Dahinter gilt es, einige Wachen auszutricksen, deren Lichtkegel Du möglichst ausweichen solltest. Der erste, der Dich erwischt, möchte 50 Zennies als Gegenleistung.

Falls Du nicht genügend Geld hast, suche doch einfach nach einem versteckten Herrn (4), der den entsprechenden Betrag gerne spendiert.

Die Wache, die sich ständig umdreht, kann mit gutem Timing überlistet werden. Wesentlich sicherer ist es jedoch, die versteckte Börse (5) einer anderen Wache zu finden und zumindest einen Laternenmann solcherart zu umgehen.

Die nächste Wache wird in den Feierabend geschickt, indem Ryu auf dem Glockenturm (6) seine Spezialaktion ausführt. Nachdem für den Faulpelz am Brunnen der Wachhund (7) beseitigt wurde, kann im nahegelegenen Garten (8) ein Gespräch belauscht werden. Erfährt die Wache vor dem Hühnerstall davon, ist der Weg ins Innere frei.

Sobald der lästige Riesengockel (9) besiegt ist, entsteht ein ziemliches Chaos, und die Party kann sich zum Haupteingang schleichen. Dort sorgt Rei für Ablenkung (10), während Ryu und Teepu das Innere des Hauses erkunden.

Im Haus gibt es rechts unten eine Schlaf- und Speichermöglichkeit (11). Auf der Reise durch das Haus kommt es immer wieder zu Begegnungen mit den Geistern (12) der Ahnen McNeils.

Ganz oben gibt es einen weiteren Speicherpunkt (13). Am Ende des Dachs findet sich ein Enterhaken (14). Rei stößt wieder zur Gruppe, mit dem Enterhaken geht es auf das andere Dach zum Showdown (15) mit McNeil selbst.

Ist diese Geschichte erfolgreich überstanden, trifft man sich in Lokis Schuppen wieder. Die Helden machen sich trotz aller Warnungen auf den Weg in Richtung Heimat und erleben dort eine böse Überraschung.

Der Kampf, der sich anschließt (16), kann unter keinen Umständen gewonnen werden, also verschwende dafür keine Heiltränke und Ähnliches!

Mygas ist der erste Meister, dessen Dienste Deine Party in Anspruch nehmen kann

Der Herr in der grünen Kutte unterbreitet ein unmoralisches, aber interessantes Angebot

Rei verhilft zu einem unbeabsichtigten Durchbruch durch das Mauerstück

Dieser Einbrecherkollege zankt nur zu gern um ordentliches Schweigegeld

Die gut versteckte Börse einer Wache vereinfacht das Vorankommen

Der verdiente Feierabend für die Wachen wird auf dem Glockenturm eingeläutet

Kein Herz für Tiere: Dieser Wachhund muß leider verprügelt werden

Erst nachdem ein Gespräch im Garten belauscht wurde, wird der weitere Weg frei

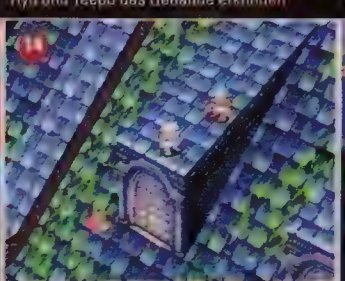
Aufruhr im Hühnerstall: Ein nerviger Riesengockel sorgt für Riesenstreß

Echte Arbeitsteilung: Rei lenkt ab, während Ryu und Teepo das Gebäude erkunden

Zimmerservice inklusive: An dieser Stelle kann gerollt und gerastet werden

Die Geister von McNeils Ahnen stellen sich dem Vorankommen der Helden in den Weg

Mit dem Aufzug geht es in die oberen Etagen des Landhauses



Auf dem Dach: Dieser Enterhaken ist für weitere Fortschritte unbedingt nötig

Showdown: McNeil erhält Unterstützung von den Geistern seiner Vorfahren

Den Kampf gegen Balio und Sunder kannst Du beim besten Willen nicht gewinnen

Kapitel 3: Willkommen in Wyndia

Muskelprotz Garr umgibt ein düsteres Geheimnis

Ryu entgeht dem Kampf mit heiler Haut und wird von Bunyan (1) in Richtung Wyndia geschickt.

Auf dem Weg dorthin wird er auf dem Myrnegberg von Balio und Sunder (2) gefangengenommen und nach Wyndia verschleppt. Die Pläne der beiden Finsterlinge gehen natürlich nicht auf (3), und so endet die Episode im Gefängnis.

Nachdem Nina gekidnappt wurde, kann Ryu durch zweimaliges Untersuchen der Zellentür dieselbe aufbrechen.

Es folgt ein Kampf, bei dem sich Ryu zum ersten Mal in einen Drachen verwandeln kann. Allerdings geschieht das erst, nachdem er Nina (4) angegriffen hat, damit sie die Flucht ergreift.

Am Ende des Kampfs – bei dem egal ist, ob Ryu gewinnt oder verliert – finden sich Ryu und Nina in den Katakomben von Wyndia wieder.

Wie Du feststellen wirst, ist Nina recht schwach und sollte daher ordentlich trainiert werden. Du kannst stets für ein Nickerchen oder zum Speichern zurück in den oberen Teil des Gefängnisses.

Als erstes gilt es, alle Grabsteine zu untersuchen. Auf sieben von ihnen findest Du jeweils ein grünes und ein rotes Wort, das gedrückt werden kann.

Drücke auf allen sieben das grün markierte Wort (5) und gehe zum Grabstein am Ende der Steinrampe im Nordwesten. Drücke den Schalter dort, um in den unteren Teil der Katakomben und zu ein paar nützlichen Gegenständen zu gelangen.

Wieder zurück im oberen Teil, suche den Grabstein (6), an dem mehrere Wörter zur Auswahl stehen. Drücke bei den folgenden Fragen jene Worte, die auf den anderen Grabsteinen rot markiert waren (Reihenfolge der Optionen: 1, 1, 1, 3, 2, 2, 2). Es öffnet sich eine Falltür, die zum Ausgang nach Wyndia führt.

Mache Dich nun mit den Einrichtungen in Wyndia vertraut, gib aber kein Geld für Waffen oder Rüstungen aus! In Kürze gibt es nämlich Besseres zu einem günstigeren Preis.

Unterhalte Dich mit den Kindern (7) am unteren Brunnen, und Du wirst zu einem kleinen Versteckspiel eingeladen.

Sind alle vier Kinder gefunden (8) – (11), geben sie Dir einen Hinweis auf den Verbleib der vermißten Freunde.

Also raus aus Wyndia und die Umgebung erforscht. In zwei „?"-Regionen finden sich eine Schatztruhe sowie ein weiterer Meister namens Durandal.

Die Reise findet jedoch ein plötzliches Ende, denn nach dem Betreten des Gebäudes am Eynockweg (12) tauchen zwei alte Bekannte auf.

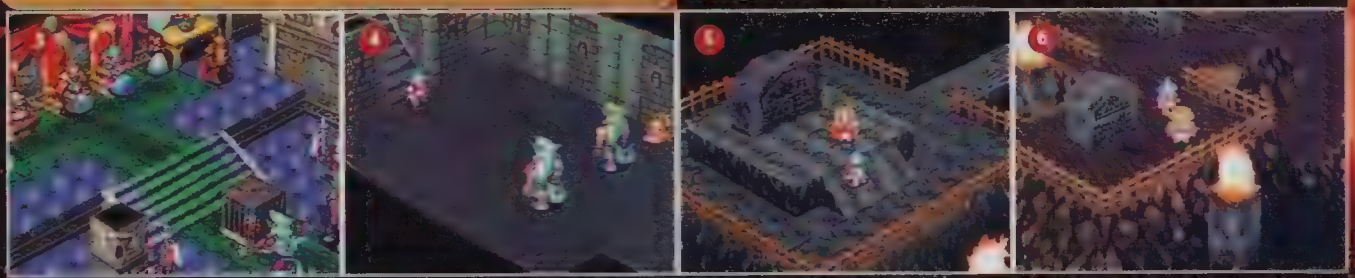
Nach der Flucht aus Fahls Pinte (13) ist die Zeit reif für den Kauf neuer Waffen. Bevor Du allerdings den Laden betrittst, solltest Du nach einem Händlerfisch Ausschau halten, dessen Flyer (14) zu einem ordentlichen Rabatt verhilft!

Ist dies erledigt, geht es weiter zum Bumorberg (15). Auf dessen Gipfel gibt es einen freundlichen Empfang und am nächsten Tag ein böses Erwachen.

Mit der Seilbahn gelingt jedoch die Flucht, die nach einer Rutschpartie (16) in Ostwyndia (17) endet.

Zu Beginn des dritten Kapitels ist Ryu vorerst ganz auf sich allein gestellt

Auf dem Gipfel des Mynegbergs warten zwei alte Bekannte auf den Helden



Das war wohl nix: Der fiese Plan von Balio und Sunder schlägt zum Glück fehl

Während dieses Kampfes wird sich Ryu zum ersten Mal in einen Drachen verwandeln

Drückt auf allen sieben Grabsteinen die grün markierten Worte

Drückt dann an diesem Stein die auf den anderen Grabsteinen rot markierten Worte

Die Kinder am Brunnen von Wyndia laden Dich zu einem kleinen Versteckspiel ein

Erst wenn alle vier Kinder gefunden wurden, können Ryu und Nina die Stadt verlassen

Schon wieder ne böse Überraschung: Balio und Sunder können es einfach nicht lassen!

Die Lage in Fahls Pinte ist zunächst mißlich, wird allerdings schnell bereinigt

Das Flugblatt dieses Händlers verhilft zu einem Rabatt im örtlichen Waffenladen

Die Flucht führt über den Bumorberg und damit vom Regen in die Traufe

Nach der Flucht mit der Seilbahn rettet eine gewagte Rutschpartie die Freunde

Danach findet Ryu an dieser Stelle hier das erste zusätzliche Drachen-Gen

Kapitel 4: Momos Turm

Ein weiteres Drachen-Gen für Ryu entdeckst Du in einer nahegelegenen „?"-Region, auch ein weiterer Angelplatz ist zugänglich.

Vorrangiges Reiseziel ist aber der Turm im Norden. An seinem Fuße (1) findest Du einen Händler, bei dem Du dich im Bedarfsfall mit Heilmitteln eindecken solltest – später ist er nämlich nicht mehr zugänglich.

Im unteren Teil des Turms kannst Du ein kleines Geschicklichkeitsspiel einlegen: Lade den Kristall im Turminnern mit Krys-Energie (Spezialaktion von Nina) auf. Anschließend hast Du 30 Sekunden Zeit, die vier Kristalle draußen am Brunnen ebenfalls aufzuladen. Allerdings mußt Du dazu einen Umweg machen... Als Lohn winkt Dir eine Weisheitsfrucht, die 100 Magiepunkte regeneriert. Bei einem späteren Besuch gibt es dort eine erneute Überraschung.

Auf dem Weg in die oberen Etagen des Turms stößt Du auf neue, kernige Gegner. Bett und Speicherbuch (2) im ersten Stock erweisen sich als letzte Rettung. Eine Treppe höher schließt sich Momo der Party an (3).

Von nun an ist zwar noch der Raum mit dem Bett zugänglich, raus aus dem Turm geht es allerdings nicht mehr.

Im Raum neben Momos Labor mußt Du nach dem Lesen des Schildes an der Wand alle Bodenplatten (4) grau einfärben, damit sich der Weg zu zwei Waffen für Momo öffnet.

Diese Aktion sollte ebenso einfach sein wie das Betätigen der beiden Schalter unter jenen Würfeln (5), die dem am anderen Ende des Raumes entsprechen (ansonsten geht es per Expreß zurück zum Speicherpunkt – was eventuell ja auch ganz praktisch sein kann).

Die folgenden Schalterspielchen sind ebenfalls keine große Herausforderung. Genehmige Dir aber die Zeit und suche alle Gänge nach Extras ab.

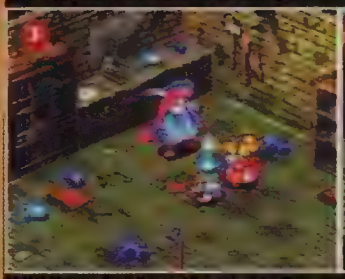
Trickreicher ist die Geschichte mit der roten Plattform. Um sie zu bewegen, muß der Kristall (6) mit Krys-Energie aufgeladen werden: zweimal für das Erreichen der ersten Truhe, sechsmal für die zweite und achtmal für den Ausgang.

Auch bei der Laserbarriere kommt Krys-Energie zum Einsatz, achte darauf, daß sich bei der Auslösung keine Figur in der Schußlinie (7) befindet.

Nach Betätigen des versteckten Schalters (8) im Schreibtisch, geht's per Rakete an neue Orte. Die Landung ist zwar etwas unsanft, dafür findet Ryu nördlich der Absturzstelle (9) wieder ein Drachen-Gen.

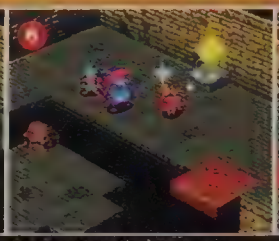
Dieser Händler ist im Spielverlauf des Turm-Kapitels nur für kurze Zeit verfügbar

Auch in Momos Turm gibt es natürlich eine Möglichkeit zum Ausruhen und Speichern


Mit Momo erhält Deine Party oben im Turm einen schlagkräftigen Zuwachs

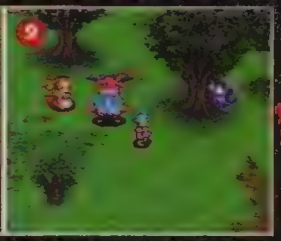
Die zugesperrte Türe öffnet sich erst, wenn alle Fliesen grau eingefärbt sind

Der zweite und der vierte Würfel von links entsprechen dem Würfel am anderen Ende des Raumes


Die Anzahl der Krys-Ladungen in dem Kristall bestimmt die Bewegungsweite der Plattform

Achte darauf, daß beim Umschalten der Barrieren keine der Figuren in der Reichweite der Laser steht

Der versteckte Schalter in diesem Schreibtisch aktiviert die Rakete als Transportmittel für die Flucht


Nach der etwas unsanften Landung findet Ryu nördlich der Absturzstelle ein weiteres Drachen-Gen

Kapitel 5: Mutanten

Nach so viel Streß tut eine kleine Pause im nahegelegenen Café (1) ganz gut. Dort trifft Momo auf Palet (2), einen alten Bekannten, der um Hilfe in der Anlage für krys-manipulierte Nutzpflanzen bittet.

Da weder am Checkpoint noch über den Eynockweg ein Weiterkommen ist, bietet sich ein Exkurs zur Anlage (3) natürlich an.

Die Meisterin D'Lonzo oberhalb des Cafés kannst Du vorerst ignorieren: Sie besteht auf 15 unterschiedlichen Waffen im Inventar, was zu dieser Zeit wohl nur schwer machbar ist.

Eine Warnung noch, falls Du dich für das geheimnisvolle Waldstück interessieren solltest: Außer 800 Zennies und einer Scramsax, der derzeit besten Waffe für Ryu, die aber auch schon zu kaufen war, ist dort ohne Peco nicht viel zu holen. – Von einer blutigen Nase vielleicht abgesehen, denn gelegentlich taucht dort ein Gegner namens TitanGoo auf, der zu dieser Zeit fast noch zu stark für die Party ist.

Bahne Dir vielmehr in der Anlage einen Weg über die Förderbänder, bis Du in der Mitte des Gebiets Palet (4) triffst. Der erzählt etwas von einer mutierten Pflanze in der nahegelegenen Müllkippe – und das macht Dich natürlich neugierig.

Noch etwas trainiert, und dann geht's ab in die Höhle. Drücke den Schalter (5) im vorderen Teil der Höhle zweimal, um an die beiden Schatztruhen zu gelangen.

Danach geht es in den hinteren Höhlenteil, wo sich unten an der Lavagrube ein roter und ein blauer Schalter (6) befinden. Betätige den blauen Schalter sechsmal, um die Kisten so zu verschieben, daß Du eine weitere Truhe erreichen kannst.

Dann geht des der mutierten Pflanze (7) an den Kragen, bevorzugt mit Flammen-Magie.

Nachdem Du dem Pflänzchen mit Hilfe des blauen Schalters endgültig den Garaus gemacht hast, schließt sich das Pflanzenmonster Peco (8) der Party an.

Mit Peco als Anführer (sowie einer Weisheitsfrucht als Lehrgeld) steht nun auch der weise Baum Yggdrasil, der in der Nähe der Anlage liegt, als Meister zur Verfügung.

Nach der Rückkehr zur Anlage und einer Übernachtung im örtlichen Gasthof gibt es eine Transportmöglichkeit nach Wyndia.

Später nimmt Sunder die Party erneut gefangen. Während eines der Partymitglieder als Geisel zurückbleibt, kann sich der Rest in der näheren Umgebung frei bewegen und auf den großen Kampf in der Arena vorbereiten. (Die Geisel kann übrigens nach Belieben ausgetauscht werden, allerdings müssen Ryu und Nina in der Party bleiben.)

Mit etwas Training sind die beiden ersten Kämpfe in der Arena recht einfach zu bestreiten. Den dritten Kampf gegen Garr (9) kannst Du allerdings nicht gewinnen.

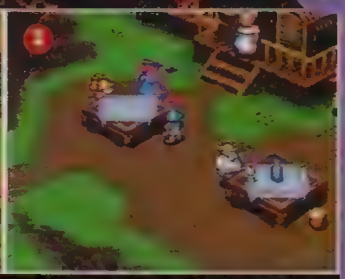
Nach der Niederlage kann die Geisel im Büro der Arena zwar befreit werden, es steht jedoch eine überstürzte Flucht an.

Diese Flucht findet an der Myrrschlucht (10) schon wieder ein plötzliches Ende, denn Balio und Sunder holen die Helden ein.

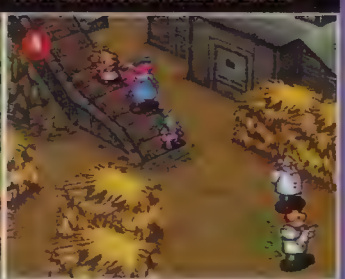
Jetzt aber kommt es zur Abrechnung mit den beiden lästigen Schurken, die zu einem Riesenmonster fusionieren (11)! Für diesen Kampf solltest Du am besten Momo in die Party aufnehmen, da sie für den Notfall auch Heilzauber beherrscht.

Nach dem Sieg ist der Weg nach Wyndia endlich frei. Vor der Weiterreise solltest Du jedoch noch das Drachen-Gen (12) hinter dem Haus in der Myrrschlucht einsammeln.

Mach' mal Pause: Als nächstes Reiseziel steht das Café auf dem Programm


Im Café trifft die Party auf Professor Palet, der zu einem kleinen Abstecher einlädt

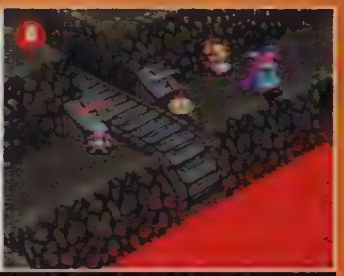
Nahe bei der Anlage stellen sich der mutigen Heldentruppe neue Aufgaben

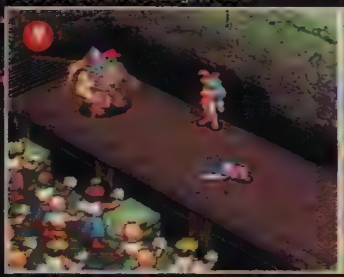

Professor Palet erwartet in der Mitte der Anlage die Helden schon ungeduldig

Um an die Schätze zu kommen, muß dieser Schalter zweimal betätigt werden

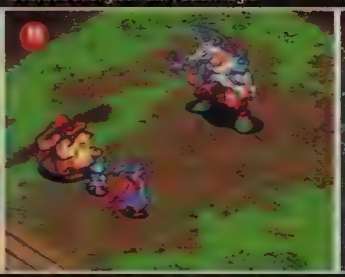
Auch in diesem Abschnitt müssen Schalter gedrückt werden, um Truhen zu erreichen

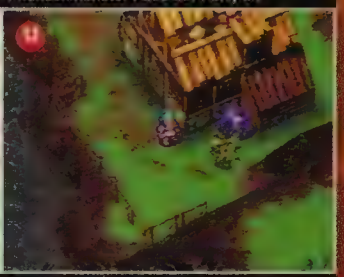
Der mutierte Pflanzen-Boß reagiert überaus allergisch auf Feuermagie


Nach Deinem Sieg schließt sich das Pflanzenmonster Peco der Party an


Den Kampf gegen Garr kann Ryu nicht gewinnen – trotzdem sollte er kämpfen!

In der Myrreschlucht kommt es endlich zur Abrechnung mit Balio und Sunder


Huch: Balio und Sunder wachsen zu einem etwas lästigen Endgegner zusammen


Der Mühe Lohn: Nach dem Sieg kann Ryu ein weiteres Drachen-Gen einsammeln

Kapitel 6: Rückkehr nach Wyndia

Nach einem freundlichen Empfang im Schloß von Wyndia (1) erhält Nina erst einmal Stubenarrest. Sie muß daher nach einer Fluchtmöglichkeit aus der elterlichen Obhut suchen.

Sprich zunächst mit dem erschrockenen Dienstmädchen (2) in der Halle. Untersuche anschließend den Weinkeller, bis Du Mausi (3) wiederfindest, und verfolge sie auf den Balkon (4). Nach einer kleinen Flugeinlage ist die Party wieder vereint, und die Reise kann weitergehen.

Über den Checkpoint (5) geht es ins benachbarte Rhapallien, wo Du als erstes das abgelegene Haus besuchen solltest, um für Ryu noch ein weiteres Drachen-Gen (6) zu finden.

Anschließend geht es in die Hauptstadt Rhapalla (7), um ein Schiff für die Weiterreise (8) aufzutreiben.

Leider führen die Gespräche (9) mit dem Gildenmeister (10) und seiner Tochter nicht zum Erfolg, stattdessen haben sich die Helden als Trainer zu betätigen: Das Weichei Beyd muß durch wiederholte Übungskämpfe (11) stark genug gemacht werden, damit er das Duell mit Zig bestehen kann.

In diesem Kampf ist Beyd allerdings nicht auf sich alleine gestellt: Immer wenn Zig einen Glückstreffer landet, ist er kurz abgelenkt, und das schnellste Partymitglied kann eine Aktion durchführen. Ist der Kampf gewonnen, wird der Weg zum Leuchtturm frei.

Im Leuchtturm gilt es, den Boiler mit Flammen-Krys in Betrieb zu nehmen. Drei dieser Erzstücke sind im Leuchtturm zu finden.

Falls Du es Dir leisten kannst, solltest Du aber noch zwei oder drei Erzstücke im Waffenladen kaufen. Bei der Inbetriebnahme (12) ist nämlich genaues Timing gefragt, und die Reserve erspart Dir vielleicht etwas Laufarbeit.

Sobald der Boiler läuft, mußt Du zwei Schalter (13) betätigen, damit die Krys-Energie zur Spitze des Turms (14) geleitet wird. Auf dem Weg dorthin stolpert die Party über den örtlichen Endgegner (15), der dank seiner Anfälligkeit für Feuer und Blitz recht einfach zu besiegen ist.

Sobald der Schalter auf der Spitze umgelegt wird, erscheint eine ziemlich wütende Fee, die den Helden ein Feendiadem überläßt und sie auffordert, den Feen einen Besuch abzustatten.

Vergiß angesichts der turbulenten Ereignisse aber nicht, das Drachen-Gen (16) auf der Turmspitze einzusammeln!

Ein neuer Besuch in Rhapalla zeigt, daß die Arbeit wohl umsonst war, da das Schiff trotz des reparierten Leuchtturms immer noch nicht angekommen ist. Also bleibt nichts anderes zu tun, als mal kurz bei den Feen vorbeizuschauen.

Nach einem fröhlichen Festmahl im Schloß von Wyndia erhält Nina Stubenarrest

Ein Gespräch mit diesem Dienstmädchen bringt das weitere Geschehen ins Rollen

Die gesuchte Mausi hält sich im dunklen Weinkeller des Schlosses versteckt

Hoch oben auf dem Balkon des Schlosses verhilft Mausi Nina zur Flucht

Die Reise wird fortgesetzt: Über den Checkpoint geht es in Richtung Rhapallien

Eine abgelegene Hütte erweist sich als Fundort für ein neues Drachen-Gen

In der Hauptstadt Rhapalla warten viele neue Herausforderungen auf die Helden

Der Gernegroß Zig belästigt einige ehrenwerte Bürger des Städtchens

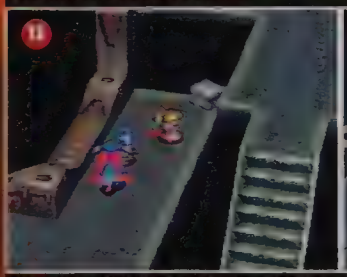
Breath of Fire 3

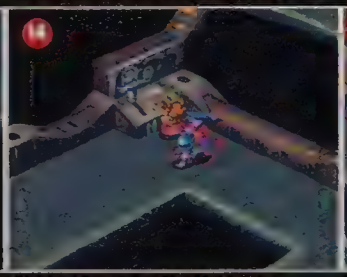
Der örtliche Gildenmeister weiß nur wenig über den Verbleib seines Schiffes

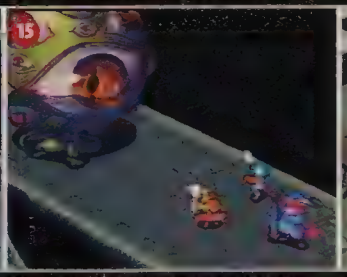
Erst ein weiteres Gespräch mit Shadis verschafft Klarheit über das weitere Vorgehen

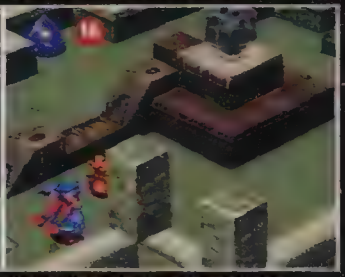
Beyd kann es erst mit Zig aufnehmen, nachdem er von den Helden gut trainiert wurde

Beim Einschalten des Boilers ist ein ganz genaues Timing oberstes Gebot!


Wow: Dieser Schatz ist nicht mal im offiziellen Lösungsbuch von Capcom Japan zu finden!


Die Krys-Energie muß zur Spitze des Leuchtturms umgeleitet werden


Optisch beeindruckend, aber recht lästig: der Endgegner im Leuchtturm


Auf der Spitze des Leuchtturms warten einige Überraschungen auf die Helden

Kapitel 7: Der Engelsturm

Der Weg ins Feendorf führt über die überall im ganzen Land verstreuten Blumenkreise 1.

Die Dorfbewohner werden von einem Monster belästigt 2, und die Party ist natürlich bereit, zu helfen. Der Monsterfisch 3 ist besonders allergisch gegen Blitzattacken, darum solltest Du am besten zu Nina und eventuell auch Ryus Donner-Gen greifen.

Nach dieser Einlage stellt sich in Rhapalla heraus, daß Beyd immer noch nicht mit einem Schiff aufwarten kann. Dafür weiß der Gildenmeister jetzt aber wenigstens Abhilfe: Er erteilt der Party einen Passierschein für den Weg durch den Zebloberg 4.

Im Innern des Vulkans ist auf die Dampf-Fontänen und die Lavafelder zu achten, die der Party Schaden zufügen und sie verwirren können.

Dennoch läßt sich nicht vermeiden, daß sich die Helden Blasen an den Füßen holen, denn einige Schätze 5 sind nur auf diesem Weg zugänglich, darunter auch ein Drachen-Gen 6.

Der Ring aus der Truhe schützt vor Feuermagie. Das ist beim Endgegner 7 praktisch, da er ausgiebig Feuer spuckt. Klar, daß Du seine Schwäche gegenüber Ninas Eis-Magie schamlos ausnutzt.

Nach Durchqueren des Zeblobergs landen die Helden in Urkanien. Dort sind vor allem die Hauptstadt Urkan Tapa und der Engelsturm interessant.

Ein Ausflug ins nahegelegene Trödelstadt ist allerdings auch nicht zu verachten: Wenn es die Reisekasse erlaubt, kannst Du dort einige sehr starke Waffen kaufen, die Dir den Sieg in den folgenden Kämpfen sehr erleichtern.

In Urkan Tapa muß Garr zum Anführer gemacht werden, um den Felsen vor der Tür des Dorfältesten wegzuschieben. Nach dem Gespräch mit dem Ältesten hat die Party die Erlaubnis, den Engelsturm zu besteigen.

Zu Beginn der Turmsequenz wird automatisch eine Party aus Nina, Garr und Ryu zusammengestellt. Im Prinzip ist das keine schlechte Wahl, doch solltest Du Nina durch Momo ersetzen. Es gibt im Turm nämlich eine brüchige Wand, die Momo aufschießen kann.

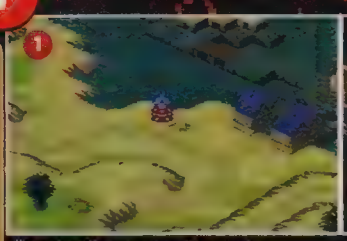
Außerdem solltest Du bei allen Mitstreitern alle Ausrüstungsgegenstände ablegen, die vor Statusveränderungen schützen, und Ryu mit dem Feuer-Ring aus dem Zebloberg ausstatten.

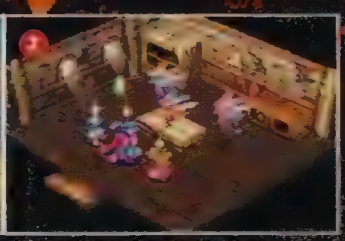
Den eigentlichen Eingang 8 des Turms erreicht man durch Mauerlücken und Sprünge von den Vorsprüngen. (Die schlafende Schönheit unter der Pyramide ist derzeit noch unwichtig.)

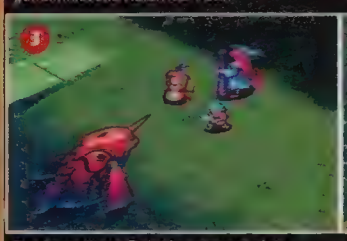
Im Innern des Turms sind Garrs Talente als Schieber gefragt: Die weißen Blöcke müssen so verschoben werden 9, daß eine Brücke entsteht. Doch solltest Du nicht zu kräftig drücken, denn stoßen die Blöcke auf ein Hindernis, zerbröseln sie.

Nach Erreichen des unteren Stocks bittet Garr Ryu um ein Gespräch unter vier Augen. In dessen Verlauf erfährt Ryu die Wahrheit über sich und Garr, und es kommt zum Kampf zwischen den beiden Charakteren 10.

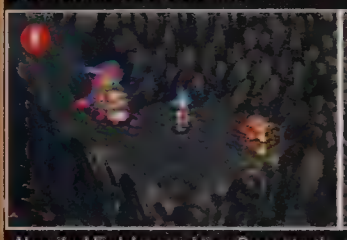
Nachdem Ryu den Kampf gewonnen hat, verwandelt er sich in einen Riesendrachen 11 und entschwebt – um einige Jahre später wieder in der Dauna-Mine zu spuken. Doch darüber erfährst Du mehr in der kommenden Ausgabe...

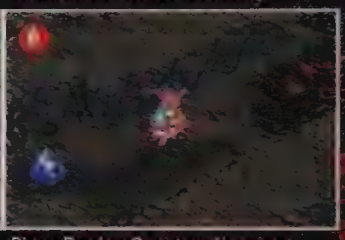

Über den Blumenring geht es in das geheimnisvolle Reich der Feen

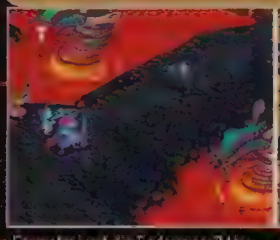

Die Feen klagen über ihre Probleme mit einem lästigen Monsterfisch

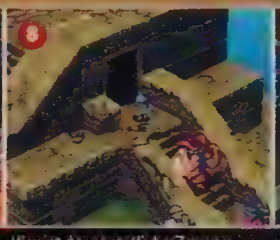

Der freundliche Delphin entpuppt sich als ein ziemlich übler Störenfried

Mangels Schiff geht es mit einem Passierschein zu Fuß durch den Zebloberg


Abgreifen! Ein lebenswichtiger Gegenstand verbirgt sich in der gefundenen Truhe


Dieses Drachen-Gen ist nur über einen feurigen Umweg zugänglich


Feuer frei auf die Endgegner? Lieber nicht, Eis-Magie wirkt besser!

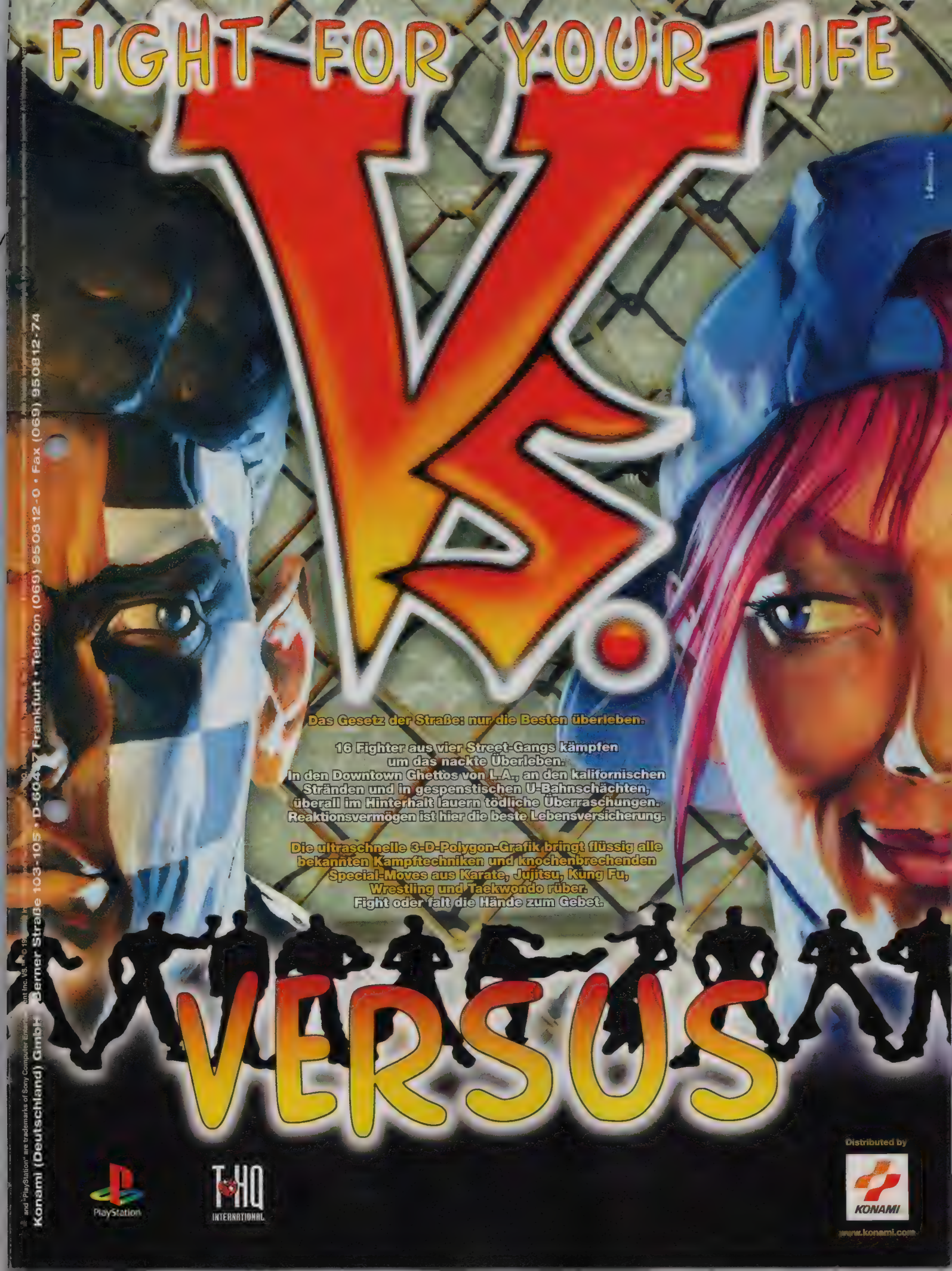

Hier ist der eigentliche Zugang zum Inneren des Engelsturms

Nur eine solide Schiebearbeit von Garr öffnet den weiteren Weg

Nach der Lektüre der Tafeln kommt es zum Kampf Ryu gegen Gar

Ryu triumphiert über Garr. Doch wie geht die Geschichte weiter?

Teil 2 folgt in Ausgabe 10/98


FIGHT FOR YOUR LIFE
Das Gesetz der Straße: nur die Besten überleben.
16 Fighter aus vier Street-Gangs kämpfen
um das nackte Überleben.
In den Downtown Ghettos von L.A., an den kalifornischen
Stränden und in gespenstischen U-Bahnschächten,
überall im Hinterhalt lauern tödliche Überraschungen.
Reaktionsvermögen ist hier die beste Lebensversicherung.
Die ultraschnelle 3-D-Polygon-Grafik bringt flüssig alle
bekannten Kampftechniken und knochenbrechenden
Special-Moves aus Karate, Jujitsu, Kung Fu,
Wrestling und Taekwondo rüber.
Fight oder falt die Hände zum Gebet.
VERSUS
PlayStation
T·HQ
INTERNATIONAL
Distributed by
KONAMI
www.konami.com
Konami (Deutschland) GmbH · Berner Straße 103-105 · D-60437 Frankfurt · Telefon (069) 950812-0 · Fax (069) 950812-74

Mixed

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Wir verraten, wie Ihr sofort mit den fünf geheimen Charaktere spielen könnt:

Akuma: Im Charakter-Select-Bild den Cursor auf Morrigan bewegen, SELECT gedrückt halten und nun ↓↓↓←←← aktivieren. Anschließend mit einer beliebigen Taste bestätigen.

In diesem Bildschirm erschummelt Ihr Euch über Morrigan den Kämpfer Akuma

Ihr könnt mit Akuma natürlich auch im Zwei-Spieler-Modus antreten

Dan: Im Charakter-Select-Bild den Cursor auf Morrigan bewegen, SELECT gedrückt halten und jetzt ←←←↓↓↓ aktivieren. Dann mit einer beliebigen Taste bestätigen.

Devilot: Im Charakter-Select-Bild den Cursor auf Morrigan bewegen, SELECT gedrückt halten und nun ←←←↓↓↓ aktivieren. Anschließend mit einer beliebigen Taste bestätigen, **sobald der Timer auf 10 steht!**

Anita: Im Charakter-Select-Bild den Cursor auf Morrigan setzen, SELECT gedrückt halten und dabei den Cursor auf Donovan bewegen. Anschließend mit einer beliebigen Taste bestätigen.

Klein-Anita fightet mal ohne Donovan

Hsien Ko's Talisman: Im Charakter-Select-Bild den Cursor auf Morrigan setzen, SELECT gedrückt halten und dabei den Cursor auf Hsien Ko bewegen. Anschließend bestätigen.

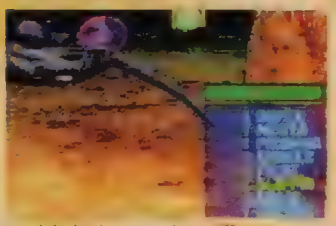
Auch Hsien Ko's Talisman hat einen Solo-Auftritt

PLAYSTATION

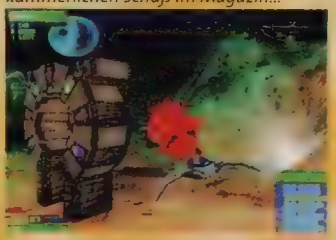
3D-shoot

Critical Depth

Läßt Eure Bewaffnung zu wünschen übrig? Dann drückt während des Spiels einfach die folgende Kombination:
L1 R1 L1 R1 ↑↓←↓



Noch habt Ihr von jeder Waffe nur einen kümmerlichen Schuß im Magazin...



...doch nach Eingabe des Cheats sieht es besser aus: es gibt 99 Schuß pro Waffe!

Jump & Run

Skull Monkeys

Ihr müßt alle Cheats während des Spiels im Pause-Modus (dazu zuerst die START-Taste drücken) eingeben.

Cheats

20 Extra-Schüsse:
↓ ○ ↑ R2 ← △ SELECT SELECT

Mit Klayman-Köpfen schießen:
↓ □ △ ↓ ↓ □ □ →

Klayman verfärbt sich:
L2 ○ ○ ← SELECT L2 ↑ ↓

Schatten-Effekt (vier Klaymans):
↓ → △ L2 ↑ ← △ SELECT

Schnellspiel-Modus:
← □ R2 ○ R1 ↓ ○ R2

Slow-Motion-Modus:
L1 △ ← ↓ R2 △ ← SELECT

Zwerg-Modus:
R1 ← □ △ R1 ← □ △

Bonus-Raum Swirly Q's:
R1 → ○ R2 R2 □ → SELECT

Mit 20 Leben könnt Ihr „FORTFAHREN"

So sieht's aus, wenn Klayman mit seinem eigenen Kopf auf Gegner schießt

Wählt Grün als neue Farbe für Klayman

Oder nehmt Rot und gebt ihm noch drei weitere Klaymen als Schatten dazu!

Schaut genau: Klayman ist der Winzling unter dem grünen Heiligenschein!

Mit den drei Swirly Q's schmuggelt Ihr Euch in die erstklassigen Bonus-Runden

Gex – Enter the Gecko

Und so schummelt eine Echse: Drückt START, um den Spielverlauf zu stoppen. Wählt dann den Menüpunkt **EXIT** an, haltet L2 gedrückt und gebt die folgenden Kombinationen ein.

Cheats & Passcode

Cheats

Unendlich Leben:
↑↑↓→△↓

Levelauswahl (drückt im Spiel SELECT, um einen neuen Level auszuwählen):
→→→→△↓→

Gex labert (drückt im Spiel SELECT, um einen Kommentar zu hören):
△←○↑↓

Gex dreht durch:
↓→↑↓→←→↓↓

Super-Passcode

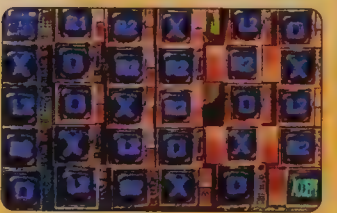
Um gleich zu Beginn mit allen Boni und Extra-Levels zu spielen, benutzt Ihr diesen Passcode:
R1 R2 ⊗ L2 □ ⊗ □ R2 R2
R2 ⊗ L2 □ ⊗ R2 □ L2 R2
⊗ L2 □ ⊗ R2 □ L2 R2 ⊗ □

*Führt die angegebenen Cheats unbedingt auf dem Menüpunkt **EXIT** aus!*

„Gex": gelungenes Debüt als 3D-Held!

***Levelauswahl:** Sucht Euch den gewünschten Level aus der Liste aus*

***Gex dreht durch:** Dank des Cheats links im Kasten haut Gex alles kurz und klein!*



***Super-Passcode:** Er ist nicht gerade kurz...*

...aber er schaltet die Levels und Boni frei

Flight Speed

Wing Over

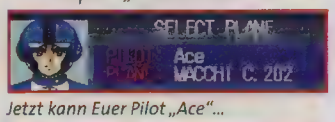
Gebt im Hauptmenü diese Tastenkombination ein:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ⊗ Δ
Dadurch färbt sich die Schrift „WING OVER" rot. Jetzt stehen Euch im „FREE GAME"-Modus bei der Team-Auswahl alle Flugzeuge zur Verfügung.

Bei korrekter Eingabe des Cheats...

...färbt sich die Schrift „WING OVER" rot

Geht dann über den Punkt „FREE GAME"...

...in die Option „CHOOSE TEAM"



Jetzt kann Euer Pilot „Ace"...

...ein beliebiges Flugzeug auswählen...

...und sich damit in halsbrecherische Luftkämpfe mit seinen Gegnern stürzen!

Snow Racer 98

Gebt die Cheats als Paßwörter ein.

Cheats
Neuer Charakter:
CUTE
Alle Kurse anwählbar:
RAFFY
Horizontaler Splitscreen:
SPLIT

***CUTE:** Mit diesem Cheat...*

...bekommt Ihr das 27jährige Leichtgewicht Debby als Racer dazu

***RAFFY:** Ihr könnt sofort die Rennstrecke „LAST DOWNHILL" auswählen...*

...und dort auf Skiern Euer Glück testen

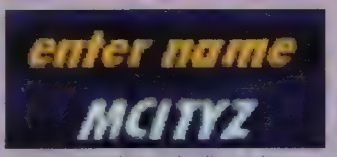
***SPLIT:** Teilt das normalerweise senkrecht gesplittete Bild horizontal*

Kein Glatteis: Für „Snow Racer 98" gibt's Cheats, mit denen Ihr voll abfahrt!

Need for Speed 3

Das brillante Action-Rennspiel hat so viele schöne Cheats, daß man gar nicht weiß, wo man zuerst starten soll! Zum Schummeln gebt Ihr die im Kasten aufgelisteten Cheatcodes als **Benutzernamen im Optionsmenü** ein.

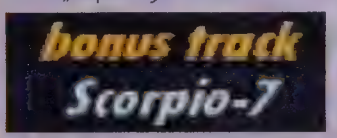
Cheats
Bonus-Strecke Empire City:
MCITYZ
Versteckte Bonus-Strecke Scorpio-7:
GLDFSH
Versteckte Bonus-Strecke AutoCross:
XCNTRY
Versteckte Bonus-Strecke Caverns:
XCAV8
Versteckte Bonus-Strecke The Room:
PLAYTM
Bonus-Auto Jaguar XJR-15:
1JAGX
Bonus-Auto Mercedes-Benz CLK-GTR:
AMGMRC
Bonus-Auto El Nino:
ROCKET
Alle Autos, sowie Standard und Bonus-Strecken freischalten:
SPOILT



***MCITYZ:** Nach Eingabe dieses Cheats...*

...erhaltet Ihr eine Bestätigung. Ab dann...

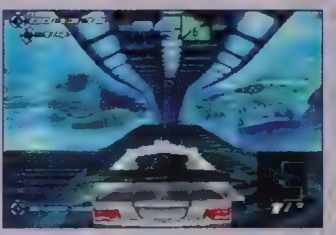
...könnt Ihr im Track-Menü die Bonus-Strecke „Empire City" auswählen

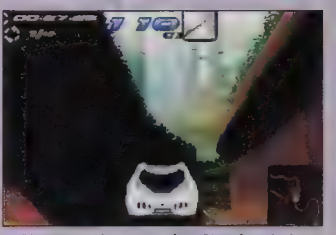


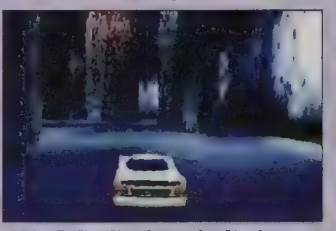
***GLDFSH:** Zusätzlich gibt es versteckte Bonus-Strecken, wie zum Beispiel...*

...die Rennstrecke „Scorpio-7"

Scorpio-7 hat fast nur 90-Grad-Kurven und zeigt als Streckensymbol wie alle versteckten Strecken das gescheckte Ei


Das Rennen findet unter Wasser in einem stabil verglasten Tunnel statt


***XCNTRY:** Die versteckte Strecke „Auto-Cross" schickt Euch auf eine Sandbahn*


***XCAV8:** Der Streckenverlauf in den „Caverns" ist sehr dunkel und verwinkelt*

***PLAYTM:** Auf der Rennbahn „The Room" rast Ihr durch ein Open-Air-Stadion*

***1JAGX:** Die geheimen Flitzer sind der Traum jedes Autofans – der XJR-15...*

***AMGMRC:** ...der Mercedes CLK-GTR...*

***ROCKET:** ...und der El Nino fahren so gut, daß der Computer keine Chance hat!*

Text: Andreas von Tepel

MEGA DRIVE

Jump & Run

Shinobi 3

Um unverwundbar zu werden, müßt Ihr nur nacheinander die folgenden Musikstücke mit Ⓑ kurz starten:

HE RUNS
JAPONESQUE
SHINOBI WALK
SAKURA
GETUFU

*Beginnt mit dem Musikstück **HE RUNS***

Ab jetzt beeindrucken Euch selbst die Feuerschläge der Samurai nicht mehr

Mixed

Shadowrun

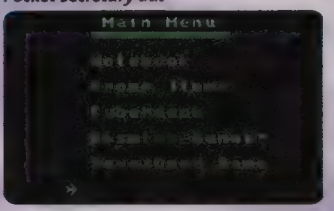
Selbst das Schummeln ist in diesem komplexen Endzeit-Rollenspiel kompliziert – aber es lohnt sich!

Zuerst gebt Ihr im Titelbild diesen Cheatcode ein: ⒶⒷⒷⒶⒸⒶⒷ

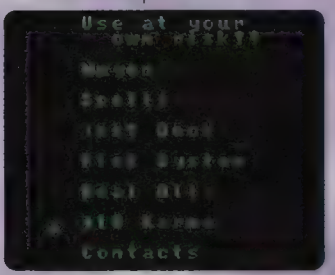
Beginnt ein neues Spiel oder ladet einen alten Spielstand (das ist praktisch, denn so könnt Ihr den Cheat stets wiederholen)

Während des Spiels ruft Ihr dann...

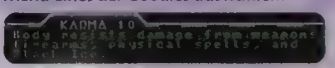
*...die Statistiken auf und wählt dort den **Pocket Secretary** aus*



Wenn Ihr den Cheat im Titelbild richtig eingegeben habt, könnt Ihr jetzt einen versteckten Menüpunkt anwählen...



...und Euch dann im geheimen Cheat-Menü eines der Goodies auswählen!

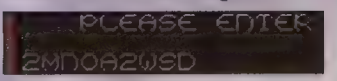


Das Ergebnis ist klar zu sehen: Der Karma-Wert ist von 0 auf 10 gestiegen

Powermonger

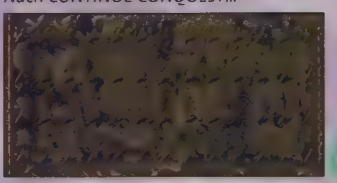
Wenn Ihr dieser Bilderanleitung Schritt für Schritt folgt, werden alle 195 verschiedenen Regionen freigeschaltet.

Wählt zuerst RESTORE CONQUEST...



*...und gebt dann den im Bild gezeigten Cheatcode **2MNOA2WSD** ein*

Nach CONTINUE CONQUEST...



...sind alle 195 Regionen wählbar...

...und der Kampf kann beginnen!

SATURN

Mixed

Courier Crisis

Passcodes & Cheats

Passcodes

Level 1: **EFLCIFCGKJ**
Level 2: **IFLCIFCCKI**
Level 3: **MFLCIFCOKJ**
Level 4: **AFLCIFCKKJ**
Level 5: **FHCLFIGCJL**
Level 6: **FLCLFICCIL**
Level 7: **FPCLFIOCJL**
Level 8: **FDCLFIKCJL**
Level 9: **KFLCIFCGII**
Level 10: **OFLCIFCCII**
Level 11: **CFLCIFCOIJ**
Level 12: **GFLCIFCKIJ**
Level 13: **FFCLFIGCCJ**
Level 14: **FJCLFICCIJ**
Level 15: **FNCLFIOCJJ**

Die nachstehenden Cheats werden als Passcodes eingegeben

Als Gorilla spielen: **SAVAGEAPES**
Als Alien spielen: **XFIFTYONEX**
Mit dem Pantera-BMX-Rad starten: **KFKFKFOEKJ**
Mit dem Zaskar-BMX-Rad starten: **FDFKFKHCJK**
Mit dem STS-1-BMX-Rad starten: **IFKFKFKGKJ**

Die nächsten Cheats tippt Ihr im Pause-Modus ein

Feste Kamera: ↑↑↑↑↓↓↓↓
Schwingende Bäume bei Kollision: ↑→↓←↑→↓←
Gitternetz-Modus: ←←→→←←→→

Cheat im Spiel

Drohende Faust zeigen: L+Ⓧ

Cheat im Level-Select-Bildschirm

Übungslevel: R+Ⓩ

Der Drahtgitter-Modus erinnert ältere Spieler an vergangene Zeiten

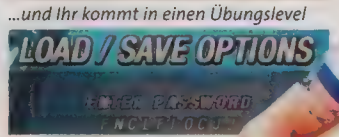
Bei diesem witzigen Cheat schwingen die Bäume nach einem Zusammenstoß

L+Ⓧ: So droht Ihr mit der Faust. Doch achtet auf die Polizeifahrzeuge...

...sonst ziehen Euch die Hüter des Gesetzes nämlich sehr schnell aus dem Verkehr!

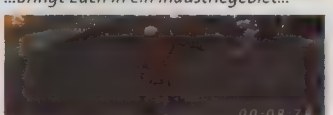
R+Ⓩ: Gebt diese Kombination im hier gezeigten Level-Select-Bildschirm ein...

...und Ihr kommt in einen Übungslevel

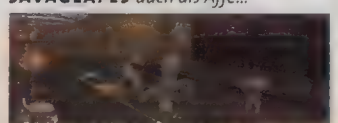


***FNCLFIOCJJ**: Der Passcode für Level 15...*

...bringt Euch in ein Industriegebiet...



*...in dem Ihr nach Eingabe des Cheats **SAVAGEAPES** auch als Affe...*



*...oder mit **XFIFTYONEX** als Alien herumgeistert. Im Bild verbruzelt der Außerirdische gerade Wachen vor einem UFO*

*Wenn Ihr das STS-1 fahren wollt, braucht Ihr entweder stolze 4340 Dollar oder den Cheat **IFKFKFKGKJ***

Fahrradkurier – ein Traumjob für Straßen-Rowdys?

Text: Andreas von Lepel

House of Music

© by bhv

BEST NEWS

ES GEHT WEITER...

THE NUMBER TWO

DER NACHFOLGER IST DA!

MISCHT MIT!

SMASH-HITS MADE BY YOU

CHARTBREAKER aus eigenem Hit-Studio. Traum-Tracks zum Abtanzen. GENIALE STYLES und Skills selbstgemacht.

SUPER SPACIG!

DIE NEUE GENERATION

Der ULTIMATIVE Klick zum Sound-Producer. Der absolute OVER-KICK als Mix-Profi.

MORE POWER More Fun

SOUND SATT: 32

TRACK-CONTROL

2000 SAMPLES

UND, UND, UND...

COME! CHECK IT OUT!

HANNOVER 26.8.-30.8.1998
FREIFLÄCHE VOR HALLE 18

CeBIT HOME
World of Home and Consumer Electronics

bhv

bhv Verlags GmbH, Novesiastraße 60, 41564 Kaarst
Telefon: 02131/765168, Fax: 02131/765432

FRENZY!

...WAHRSCHEINLICH
DAS ABGEDREHTESTE
SHOOT-'EM-UP DER WELT!

„Bei Frenzy! paßt wirklich alles zusammen"
FUN GENERATION 8/98

WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

PlayStation

SCi

SO FUNKTIONIERT EIN TRAGBARER CD-PLAYER

Mit einem tragbaren CD-Player kannst Du Deine Lieblings-CDs überall hören. An einem PanasonicSL-SX300 zeigen wir, wie ein CD-Player aufgebaut ist.

Baßanhebung

- Je nach Hersteller heißt die Funktion EQ Loudness, UBS oder DSL.
- Wird diese Taste gedrückt, klingen die Bässe auch mit relativ schlichten Kopfhörern satter und voller.

Titel-Speicher

- Damit ein Titel mehrmals abgespielt wird, muß die Taste „Memory/Recall" beim Auswählen entsprechend oft gedrückt werden.
- Drückt man während der Musikwiedergabe die Taste, erscheinen alle Nummern der gewählten Titel im Anzeigenfeld (Display) zur Übersicht.

Vor- und Rücklauf

- Die Vor- und Rücklauftaste dienen zur Auswahl eines gewünschten Titels.

Power off

- Mit dieser Taste, die bei anderen Geräten auch mit „on/off" oder nur „Power" beschriftet ist, stoppt man die Wiedergabe oder schaltet das Gerät aus.

CD-Player öffnen

- Um eine CD in den tragbaren CD-Player einzulegen, mußt Du die Verriegelung öffnen.
- Beim Schließen genügt meistens ein kurzer Druck, damit die Verriegelung einrastet.

Display

- Bei allen CD-Playern zeigt das Display an, welches Musikstück (Track) gerade abgespielt wird.
- Über der Beschriftung „Time" kannst Du ablesen, wieviele Minuten und Sekunden bereits abgespielt wurden.
- Bei einigen CD-Playern wird auch angezeigt, ob die Batterie noch voll ist, bald aufgeladen oder ausgetauscht werden muß.

Play-Taste

- Mit dem Drücken der Play-Taste (Abspieltaste) startest Du die Musikwiedergabe des CD-Players.

Anschlußbuchse

- Hier schließt man den Kopfhörer oder die Boxen mit passendem Stecker an.

Repeat

- Wenn diese Taste während der Musikwiedergabe gedrückt wird, spielt das Gerät den aktuellen Titel nochmal.

Anti-Schock

- Wenn Du den Anti-Schock-knopf drückst, läuft die CD etwas schneller als üblich.
- Dabei speichert der CD-Player immer die nächsten 10, 20 oder 40 Sekunden Musik in einem Speicher ab.
- Wird der CD-Player durch einen Stoß gerüttelt, kann der Laser, der die Musikdaten auf der CD liest, den Kontakt verlieren.
- Die gespeicherte Musik wird abgespielt und der Laser sucht die richtige Stelle, an der er ohne hörbare Pause auf der CD wieder ansetzen kann.

INFO

Der ideale CD-Player für Dich

Tragbare CD-Player gibt es schon ab rund 140 Mark. Doch nicht alle sind gleich ausgestattet. Je nachdem, bei welchen Tätigkeiten Du Musik hören willst, solltest Du beim Kauf auf folgende Ausstattungen achten.

- Willst Du beim Joggen oder am Strand Musik hören, sollte das Gehäuse **Spritzwasser und Staub gut vertragen** können. Auch die Tasten und Anschlüsse müssen gegen Schmutz geschützt sein.
- Beim Joggen oder bei einer S-Bahn-Fahrt wird der CD-Player kräftig durchgeschüttelt. Hier sollte das Gerät über ein **Anti-Schock-System** verfügen, das Aussetzer des Lasers von mindestens 10 Sekunden überbrücken kann.
- Willst Du mit Hilfe des tragbaren CD-Players zu einem bestimmten Lied die Begleitung an Klavier oder Schlagzeug üben, sollte das Gerät über die Funktion **„Titelprogrammierung"** und **„Titelwiederholung"** verfügen.

Damit die Musik nicht ins Stottern kommt

- CD-Player sind hochsensible Hightech-Geräte. Sie werden normalerweise nicht herumgetragen, sondern stehen auf Regalen und in Schränken. Auch in portablen CD-Playern sorgen stoßempfindliche Teile wie der Laser für Musikgenuß. Deshalb werden die tragbaren Geräte besonders stark gegen Erschütterungen geschützt.
- Neben dem Anti-Schock-System (siehe oben) bauen die Hersteller tragbarer CD-Player Gummi-Puffer (im Bild rechts als blaue Ringe dargestellt) ein. Diese Puffer wirken wie Stoßdämpfer. Sie fangen die Erschütterungen auf, damit der Laser nicht verrutscht.

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejzyk

11 tragbare CD-Player im Test

Wer auch draußen seine Lieblings-CD-Musik hören will, braucht nicht darauf verzichten: CD-Portables verleihen dem Sound Flügel. Elf tragbare CD-Player für 180 bis 270 Mark stellen ihr Können unter Beweis.

Sommer macht Spaß: Freibadbesuche, Fahrradtouren oder einfach nur stundenlang auf dem Balkon oder in Parks sitzen. Wenn man dabei auch noch seine Lieblingsmusik hören kann, ist der Tag perfekt. Für den optimalen Hörgenuß sorgen tragbare CD-Player.

Was leisten tragbare CD-Player?

Selbst günstige CD-Portables sind in Sachen Klangqualität mit vielen Standgeräten vergleichbar. Sie werden mit den gleichen elektronischen Teilen gebaut.

Die einzige Schwachstelle sind in der Regel die mitgelieferten Stereo-Kopfhörer. Meistens werden einfache „Ohrstöpsel" beigelegt. Die bringen selten idealen Sound. Oft hören sich die Bässe flach an. Wer auf satten Baß steht, kann aber die Funktion „Baßanhebung" 1 (siehe Lexikon auf S. 81) einschalten. Wem das nicht genügt, der muß leider tief in die Tasche greifen und gute Kopfhörer kaufen. Diese kosten aber schnell 100 Mark.

Worauf muß ich beim Kauf achten?

● Wer beim Joggen, S-Bahnfahren oder Stadtbummel störungsfrei Musik hören will, sollte ein Gerät mit Anti-Schock-System 2 kaufen. Jeder Schritt und jede Erschütterung bringt sonst den Laser zum Stottern. Die Folge sind störende Aussetzer der Musik von mehreren Sekunden.

● Wer den Player häufig in der Tasche oder dem Rucksack transportiert, sollte ein Gerät mit Verriegelung kaufen. Die sogenannte „Hold-Taste" 3 verhindert, daß der Player versehentlich durch Berührung oder Druck ein- oder ausgeschaltet wird.

● Für alle, die gern am Strand oder im Freibad Musik hören, empfehlen sich Geräte mit spritzwasser- und staubgeschützten Gehäuse und Tasten. Wichtig ist in diesem Fall auch, wie gut ein Gerät Hitze und Sonnenlicht vertragen kann.

● Wer sich seine Musik selbst zusammenstellen will, ist mit einem tragbaren CD-Player mit Titel-Programmierung gut beraten. So kann man seinen Lieblingssong auch mehrfach hintereinander anhören.

● Alle Geräte im Test arbeiten mit normalen AA-Batterien (Einweg) bzw. Akkus (wiederaufladbaren Energiezellen). Doch schwankt die gemessene Betriebsdauer der Player bei eingeschaltetem Anti-Schock-System zwischen 3,5 und über 8 Stunden. Dauermusikhörer sollten ein Gerät für lange Laufzeit kaufen. Einige Player bieten Platz für zwei weitere Batterien bzw. Akkus oder werden mit einer Extra-Box dafür ausgeliefert. Auf diese Weise wird die Laufzeit verdoppelt.

Welche Batterien sollte ich nutzen?

Einige Geräte werden mit Akkus ausgeliefert. Diese Akkus lassen sich in der Regel bis zu tausendmal wiederaufladen. Akkus bieten, ähnlich wie einfache handelsübliche Einwegbatterien, eine Kapazität von 1000 bis 1200 ma/h (Milliamperestunden) 4.

Wer nicht ständig Batterien wechseln oder seine Akkus stundenlang wiederaufladen will, der kann auch Mignon- oder Alkali-Mangan-Akkus einsetzen. Diese liefern bis zu 2500 Milliamperestunden. Sie kosten aber auch mehr als das Doppelte einer einfachen AA-Batterie.

Wie kann ich die Betriebszeit eines CD-Players weiter verlängern?

● Das Anti-Schock-System verbraucht zusätzliche Energie. Wer im Ruhezustand Musik hört, der sollte also den Erschütterungsschutz abschalten.

● Batterien und Akkus müssen vor extremen Temperaturen geschützt werden. Sie entladen sich schnell bei Kälte oder extremer Dauerhitze.

● Wird ein tragbarer CD-Player längere Zeit nicht genutzt, sollten die Batterien herausgenommen werden, da sie im schlimmsten Fall auslaufen und somit das Gerät ruinieren können.

INFO

So haben wir getestet

● [illegible] Sie wurden als erstes überprüft.
– Zur **Grundausstattung** eines tragbaren CD-Players gehören Stereo-Kopfhörer und ein Netzteil.
– Welches **Zubehör** liegt noch bei (etwa Akkus, Batterien, Fernbedienung)?
– Welche **Funktionen** bietet das Gerät (zum Beispiel Titelprogrammierung, Zufallswiedergabe, Baßanhebung)?
– Verfügt der entsprechende CD-Player über ein **Anti-Schock-System**?
– Wie gut ist das **Display** lesbar?
– Sind die **Tasten** verständlich beschriftet und gut bedienbar?

● **Handbuch:** Hier sind Ausführlichkeit (zur Bedienung, Programmierung) sowie der Aufbau (Übersichtlichkeit) und die Verständlichkeit (Bebilderung) entscheidend.

● Die wichtig[illegible] Ein öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger für Audio- und Videotechnik prüfte im Meßlabor folgende Punkte:
– die **Klangtreue** über Kopfhörer und HiFi-Ausgang (Hörtest und Frequenzmessungen im Meßlabor)
– die **Störanfälligkeit** bei Kratzern und Preßfehlern der CD
– die **Reaktionen bei Erschütterungen.** Dazu simulierte das Labor typische Erschütterungen beim Radfahren oder bei einer S-Bahnfahrt (25 Schwingungen pro Sekunde) sowie beim flotten Joggen (3 Stöße pro Sekunde).
– Beim **Crashtest** wurden die Schäden nach dreimaligem Fall aus 80 cm Höhe auf eine Holzplatte geprüft.

Kompletter Testüberblick ab Seite 80

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (27), Xaver Rohrmüller · Haare, Make-up: Sabine Rohrmüller · Illustration: Igor Clukas

Der Musikfreak

Aiwa XP-MTV77

Farbenpracht im Flammen-Design des Musiksenders MTV macht das Aiwa-Gerät zum Blickfang.

Lieferumfang: Der Player wird mit Stereo-Kopfhörern, Akku-Ladegerät, zwei Akkus sowie einer Kabelfernbedienung verkauft.

Besonderheiten: Das sehr flache Gehäuse in Muschelform ist dank seines heißen Designs ein echter Hingucker. Neben dem baugleichen XP-770 verfügt der XP-MTV77 als einziger im Test über einen Anti-Schock-Speicher mit satten 20 Sekunden. Das Display ist hintergrundbeleuchtet und so sehr gut lesbar. Sehr komfortabel ist auch die dreistufige Batterie-Anzeige.

Qualität: Obwohl die mitgelieferten Kopfhörer relativ schlecht sind, bringt der XP-MTV77 gute Musikqualität. Über Kopfhörer ist kein Rauschen zu hören. Trotz großem Anti-Schock-Speicher kam der Player bei Rad- und Jogging-Test nur auf durchschnittliche Werte. Einzig beim starken Einzelstoß reagierte der Speicher einwandfrei.

Mit einer Spieldauer von 6 Stunden und 36 Minuten pro Batteriesatz gehört der Aiwa XP-MTV77 zu den ausdauerndsten Testkandidaten.

Den Crash-Test bestand er aber nicht: Beim Aufprall rutschte der überstehende Lautstärkeregler ins Gehäuse.

Fazit: Der XP-MTV77 ist ein komfortabler, aber sehr empfindlicher CD-Player mit einer guten Klangqualität.

Übersichtlich: Dreistufige Batterie-Anzeige. „E" steht für „Empty" (leer), „M" für „Middle" (halbvoll), „F" für Full

Sehr bequem: Mit Kabelfernbedienung kann man auch CD-Player steuern, die in Tasche oder Rucksack verstaut sind

XP-MTV77
Tragbarer CD-Player
ca. 260 DM | Hersteller: Aiwa
www.aiwa.de
Besticht durch schrilles Design, komfortable Ausstattung und gute Klangqualität
2

Der Klassiker

Sony D-E401

Klassisch in Form und Farbe geht der D-E401 von Sony ins Rennen.

Lieferumfang: Sony liefert den D-E401 mit Stereo-Kopfhörern und kombiniertem Netzteil/Ladegerät aus. Akkus legt Sony keine bei.

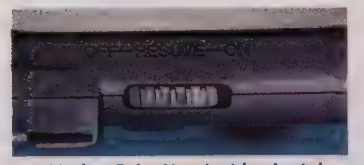
Besonderheiten: Das Gerät verfügt über eine zuschaltbare Lautstärke-Begrenzung. Sie soll das Gehör vor Schäden bewahren. Dabei werden sehr laute Passagen heruntergeregelt. Komfortabel ist auch die „Resume"-Funktion. Beim Wiedereinschalten startet der Player an der Stelle, an der die Wiedergabe gestoppt wurde. Ein kleines Sichtfenster im Deckel läßt sehen, ob eine CD eingelegt ist.

Qualität: Der Sony D-E401 bietet originalgetreue Klangqualität. Nur ein leichtes Rauschen ist zu hören. Relativ unempfindlich zeigte sich der Player beim Rad- und Jogging-Test. Einzelstöße machten ihm überhaupt nichts aus. Seine Fehlerkorrektur überspielte auch Preßfehler und Kratzer recht gut.

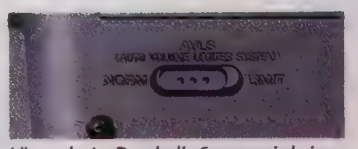
Mit einer Spielzeit von 5 Stunden und 30 Minuten pro Batteriesatz bewegt sich das Gerät beim Stromverbrauch im oberen Mittelfeld.

Beim Crashtest sprang lediglich die Klappe aus der Verankerung. Ansonsten gab es keine Schäden.

Fazit: Der Sony D-E401 überzeugt durch viele nützliche Funktionen, gute Soundqualität und ein langes Durchhaltevermögen.



Der Merker: Beim Neustart beginnt der CD-Player genau an der Stelle, an der die Wiedergabe zuvor gestoppt wurde



Lärmschutz: Durch die Sperre wird ein schädlicher Geräuschpegel vermieden

D-E401
Tragbarer CD-Player
ca. 250 DM | Hersteller: Sony
www.sony.de
Der D-E401 spielt dank guter Klangtreue und relativ langer Betriebsdauer ganz vorne mit
1

Der Robuste

Aiwa XP-SP800

Aiwa hat den XP-SP800 vor allem für Freiluftsportler entwickelt.

Lieferumfang: Er ist mit stabilen Bügelkopfhörern, Netzadapter/Ladegerät und zwei Akkus ausgestattet.

Besonderheiten: Gehäuse und Tasten sind spritzwasser- und staubgeschützt. Alle Buchsen werden mit Gummi-Stöpseln vor Staub geschützt. Als einziges im Test bietet das Gerät statt eines Drehrads elektronische Lautstärkeregelung.

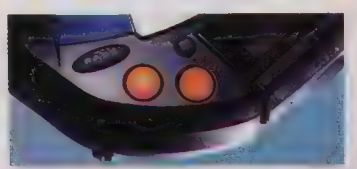
Der Nachteil der robusten Bauweise des CD-Portables ist sein großes Gewicht von 414 Gramm.

Qualität: Der XP-SP800 bietet gute Klangqualität. Es ist kein Rauschen zu hören. Dank Anti-Schock-System (10 Sekunden) reagiert das Gerät sehr unempfindlich auf Einzelstöße. Dauererschütterungen wie zum Beispiel beim Radfahren oder Joggen quittierte der XP-SP800 von Aiwa jedoch wie die meisten anderen Testgeräte auch mit zeitweisen Aussetzern.

Enttäuschend kurz ist die Spieldauer pro Batteriesatz mit nur 3 Stunden und 42 Minuten. Das Gerät verbraucht in jedem Fall viel zu viel Strom.

Unbeschadet überstand das Gerät jedoch den Crashtest. Nur die Klappe sprang auf, die CD blieb fixiert.

Fazit: Wer großen Wert auf robuste Bauweise legt, erhält mit dem XP-SP800 einen unempfindlichen Player mit guter Klangqualität.



Elektronische Regler: Die Lautstärke wird über „Plus"- und „Minus"-Tasten geregelt

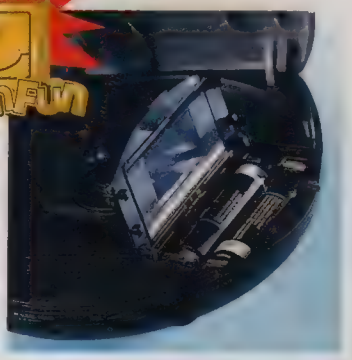
Gut versteckt: Das Batteriefach befindet sich im Gehäuse-Inneren des CD-Players

XP-SP800
Tragbarer CD-Player
ca. 200 DM | Hersteller: Aiwa
www.aiwa.de
Geländegängiges Schwergewicht mit prima Musikklang, aber zu kurzer Betriebszeit
2

Der Schüttelfeste

Philips AZ7181

SCREENFUN Testsieger



Auch ohne Anti-Schock-Speicher beweist das Gerät AZ7181 von Philips absolute Rüttelfestigkeit.

Lieferumfang: Der kleine CD-Portable von Philips wird mit einfachen Stereo-Kopfhörern und einem Netzadapter/Ladegerät ausgeliefert. Ein Akkusatz ist nicht dabei.

Besonderheiten: Der AZ7181 ist der kleinste und mit 220 Gramm der leichteste Testkandidat. Um ans Batteriefach zu gelangen, muß man den Gehäusedeckel öffnen. So können die Batterien/Akkus selbst bei gröbster Behandlung nicht herausfallen. Das schützt sie auch vor stromfressenden Temperaturschwankungen.

Qualität: Der Winzling entpuppt sich als ein wahres Klangwunder. Die Musik wird originalgetreu und ohne Rauschen über Kopfhörer und HiFi-Anlage wiedergegeben. Ziemlich zickig reagiert er jedoch auf Preß- und Datenfehler. Überraschend gut meisterte das Gerät aber alle drei Rütteltests, obwohl es keinen Anti-Schock-Speicher hat.

Eine Betriebszeit von 6 Stunden und 48 Minuten pro Batteriesatz sorgt für langen Musikgenuß.

Beim Crashtest ging die Klappe auf, und die CD fiel heraus. Das Gerät blieb jedoch unbeschädigt.

Fazit: Der Philips AZ7181 siegt dank seiner sehr guten Klangqualität, langer Betriebsdauer und bestem Schüttelverhalten. Auch der Preis stimmt!

Gut verstaut: Das Batteriefach des AZ7181 liegt sicher im Gehäuse-Inneren

AZ7181
Tragbarer CD-Player
ca. 180 DM | Hersteller: Philips
www.philips.de
Schüttelfestes Leichtgewicht mit bester Klangqualität und angenehm günstigem Preis
1

Der Komplette

Panasonic SL-SX300

Panasonic stattet den SL-SX300 mit den meisten Zubehörteilen aus.

Lieferumfang: Das Panasonic-Gerät besticht durch ein pfiffiges Zubehör. Neben Kopfhörern, Netzadapter/Ladegerät und Kabelfernbedienung ist der SL-SX300 auch mit einem Behälter für zwei Zusatzbatterien bzw. -akkus ausgestattet. Schraubt man den Behälter an der Rückseite des Gerätes an, wird durch den Einsatz von nun vier Batterien oder Akkus die Spielzeit einfach verdoppelt.

Besonderheiten: Der CD-Player bietet einen HiFi-Ausgang, Ausschaltautomatik und die Funktion „Teilwiederholung". Mit ihr lassen sich ausgewählte Musikstücke wiederholen.

Qualität: Die Klangqualität ist insgesamt sehr gut. Jedes Rauschen wird unterdrückt. Nur der Klang über die HiFi-Anlage ist etwas verfälscht.

Dafür beweist das Gerät mit einer Betriebszeit von 8 Stunden und 30 Minuten die größte Ausdauer.

Die Schütteltests bestand es aber trotz 10-Sekunden-Anti-Schock-Speicher nur mittelmäßig. Gute Werte erreichte das Gerät dagegen bei der Fehlertoleranz-Prüfung sowie beim Crashtest: Nur die Klappe öffnete sich ohne jeglichen Schaden.

Fazit: Wer vor allem Wert auf Dauermusik legt, der ist mit dem Panasonic SL-SX300 auf der sicheren Seite.

Ungewöhnlich: Alle Tasten des Geräts sind um das Display angeordnet

Doppelte Leistung: Externer Behälter für zwei Zusatz-Batterien zum Anschrauben

SL-SX300
Tragbarer CD-Player
ca. 250 DM | Hersteller: Panasonic
www.panasonic.de
Der Panasonic-Player besticht durch extrem lange Spieldauer und beste Ausstattung
2

Der Sensible

Sony D-181

Für preisbewußtere Musik-Fans bietet Sony das Standardgerät D-181 an.

Lieferumfang: Der Sony Discman D-181 wird mit der Minimalausstattung Stereo-Kopfhörer und Netzadapter/Ladeteil ausgeliefert.

Besonderheiten: Neben der einschaltbaren Lautstärke-Regelung und der Funktion „Resume" (s. Bild) bietet der D-181 auch einen extra HiFi-Ausgang und eine Ausschaltautomatik. Ist die Pausetaste mehr als eine Minute gedrückt, schaltet sich das Gerät aus. Dank der „Resume"-Funktion startet die Wiedergabe bei Neustart an der Stelle, an der die Abspielung zuvor unterbrochen wurde.

Qualität: Der Klang ist über Kopfhörer und HiFi-Anlage originalgetreu. In beiden Fällen ist jedoch ein schwaches Rauschen hörbar.

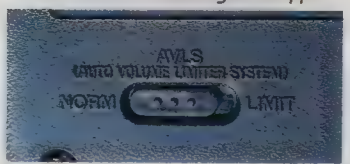
Sehr sensibel reagiert der D-181 auf Kratzer oder Preßfehler. Auch bei den drei Schütteltests machte der CD-Player keine besonders gute Figur, da er keinen Anti-Schock-Speicher hat.

Gute Durchschnittswerte erreichte der D-181 beim Spieldauertest mit 5 Stunden und 42 Minuten.

Auch der Crashtest klappte ohne Schaden. Allein die Klappe sprang auf.

Fazit: Der D-181 entspricht nicht den aktuellen Ansprüchen an CD-Portables. Die gute Klangqualität und umfangreiche Funktionen wiegen seine fehlende Schüttelfestigkeit nicht auf.

Die Funktion „Resume" merkt sich, an welcher Stelle die Wiedergabe stoppte



Die einschaltbare Lautstärke-Begrenzung schützt das Gehör vor Schäden

D-181
Tragbarer CD-Player
ca. 180 DM | Hersteller: Sony
www.sony.de
Brauchbares Zubehör für die HiFi-Anlage. Für unterwegs nicht besonders gut geeignet
3

Der Kurzatmige

Aiwa XP-574

Aiwas Einsteigermodell heißt XP-574 und wird mit vielen Zubehör-Extras ausgeliefert.

Lieferumfang: Das Gerät ist mit Stereo-Kopfhörern, Netzadapter/Ladegerät, zwei Akkus und einer Kabelfernbedienung ausgestattet.

Besonderheiten: Auffällig ist beim XP-574 das besonders große Sichtfenster im Deckel. So kann man schnell sehen, ob eine CD eingelegt ist. Das Gerät verfügt auch über sehr griffige Tasten. Leider fehlt die Möglichkeit, Titel zu programmieren. Dafür ist der XP-574 hitzebeständig und mit nur 260 Gramm sehr leicht.

Qualität: Beste Klangqualität erreicht das Gerät über Kopfhörer. Nur sehr leichtes Rauschen ist zu hören. Über eine HiFi-Anlage wird der Sound leicht verfälscht. Kratzer und Datenfehler nimmt der XP-574 sehr übel. Auch beim Rad- und Joggingtest erreichte der Player trotz Anti-Schock-System (10 Sekunden) nur eine ausreichende Bewertung. Einzig der Einzelstoßtest wurde gut bewältigt.

Mit nur 3 Stunden und 30 Minuten bildet der XP-574 das absolute Schlußlicht in der Kategorie Spieldauer.

Beim Crashtest ging das Batteriefach auf, und die CD verrutschte.

Fazit: Die gute Ausstattung wiegt nicht die deutliche Störanfälligkeit bei CD-Fehlern und Erschütterungen auf.

Tasten mit Ton: Die Tasten des XP-574 sind angenehm groß, und bei ihrer Betätigung hört man ein leises Klick

XP-574
Tragbarer CD-Player
ca. 180 DM | Hersteller: Aiwa
www.aiwa.de
Günstiger CD-Player, der aber wegen seiner Störanfälligkeit nur für ruhige Musik-Fans taugt
3

Der Brandneue

JVC XL-P54CR

Erst Ende dieses Augusts kommt der XL-P54CR von JVC in seiner endgültigen Version auf den Markt.

Lieferumfang: Das brandneue Gerät wird mit Stereo-Kopfhörern, Netzadapter/Ladeteil, zwei Akkus sowie einem Auto- und Kassetten-Adapter ausgeliefert.

Besonderheiten: Der XL-P54CR besticht vor allem durch ungewöhnliche Funktionen wie „Live Sound". Dadurch wird ein hörbarer Raumeffekt erzeugt. Er bietet auch einen eigenen HiFi-Anschluß und ein sehr gutes Display mit Hintergrundbeleuchtung. Akkus können in nur drei Stunden aufgeladen werden.

Qualität: Die Klangqualität über Kopfhörer ist sehr gut. Über die HiFi-Anlage kommt der Sound leicht verfälscht. In beiden Fällen ist jedoch kein Rauschen hörbar. Die Fehlertoleranz bei Kratzern und Datenfehlern liegt im guten Mittelfeld. Die Schüttelfestigkeit beim Rad- und Joggingtest erhält dank Anti-Schock-System (10 Sekunden) eine durchschnittliche Note.

Angenehm lang ist die Spieldauer des Geräts pro Batteriesatz mit 6 Stunden und 36 Minuten.

Sehr robust zeigte sich der Neuling beim Crashtest. Nur die Klappe ging auf. Es gab keine Schäden.

Fazit: Der XL-P54CR eignet sich für alle, die Musik mit Raumklangeffekten wie im Live-Konzert hören wollen.

Realitätsnah: Mit der zuschaltbaren Funktion „Live Sound" klingen selbst Studioaufnahmen so wie Live-Konzerte

XL-P54CR
Tragbarer CD-Player
ca. 270 DM | Hersteller: JVC
www.jvc.de
Relativ teures und edles Gerät mit langer Spieldauer und vielen Ausstattungsextras
2

Der Extravagante

Grundig CDP-S 250

Grundigs Gerät hat das ungewöhnlichste Gehäuse im Testfeld: es ist querformatig, und die meisten Tasten sind auf der rechten Seite angeordnet.

Lieferumfang: Zur Grundausstattung des CDP-S 250 gehören Stereo-Kopfhörer und ein Netzadapter/Ladeteil. Wie viele andere Hersteller auch spart Grundig bei Batterien oder Akkus.

Besonderheiten: Auffällig ist hier das Format. Da alle Tasten rechts auf dem Deckel oder an der rechten Seite angebracht sind, läßt sich das Gerät nur von Rechtshändern gut benutzen. Des weiteren ist der Player mit 329 Gramm relativ schwer.

Qualität: Die Musik klingt etwas verfälscht, und über Kopfhörer wie über die HiFi-Anlage ist Rauschen hörbar. Auf Kratzer und Preßfehler reagiert das Gerät ziemlich empfindlich.

Der Stromverbrauch ist zu hoch. Deshalb erreicht der Player nur eine Spielzeit von 3 Stunden und 54 Minuten pro Batteriesatz.

Trotz Anti-Schock-System (10 Sekunden) beginnt der CDP-S 250 beim Rad- und Joggingtest sehr schnell zu stottern. Allein einen kräftigen Einzelstoß vertrug er gut. Beim Crashtest rutschte nur die CD aus der Verankerung.

Fazit: Der Grundig CDP-S 250 kann auch durch sein extravagantes Design nicht über eine eher unbefriedigende Gesamtleistung hinwegtäuschen.

Im Querformat: Das Display ist mitten auf dem Player angebracht. Alle Tasten befinden sich auf der rechten Seite

CDP-S 250
Tragbarer CD-Player
ca. 250 DM | Hersteller: Grundig
www.grundig.de
Selbst das ungewöhnliche Gehäuse kann die schlechte Leistung nicht aufwiegen
4

Der Speicherriese

Aiwa XP-770

Der XP-770 ist der baugleiche, aber einfarbige Bruder des XP-MTV77 (siehe Seite 77).

Lieferumfang: Aiwa liefert das Gerät mit Stereo-Kopfhörer, Netzadapter/Ladegerät und zwei Akkus aus.

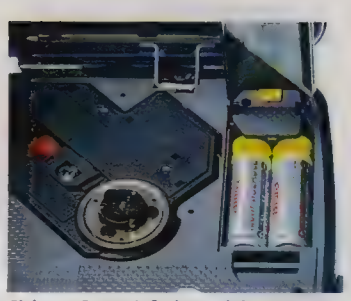
Besonderheiten: Der CD-Portable verfügt über einen großen Anti-Schock-Speicher für 20 Sekunden. Wie bei allen Aiwa-Produkten ist das Batteriefach im Gehäuse-Inneren untergebracht. Das Gehäuse selbst ist sehr flach. Die Tasten sind groß und übersichtlich angeordnet.

Qualität: Der XP-770 bietet über eine HiFi-Anlage originalgetreue Klangqualität mit leichtem Rauschen; über Kopfhörer ist der Ton etwas verfälscht. Keine Probleme gab es mit Kratzern und Preßfehlern auf CD. Trotz Anti-Schock-Speicher reagierte der XP-770 beim Rad/Jogging-Test empfindlich. Den Einzelstoß überstand er problemlos.

Die Spieldauer von 6 Stunden und 36 Minuten pro Batteriesatz ist lang.

Beim Crashtest wurde der Lautstärkeregler beschädigt.

Fazit: Der XP-770 bietet gute Klangqualität und lange Spielzeit. Leider reagiert er etwas empfindlich auf Stöße.



Sicheres Batteriefach: Auch beim Aiwa XP-770 werden Batterien oder Akkus im Gehäuse-Inneren untergebracht

XP-770
Tragbarer CD-Player

ca. 240 DM | Hersteller: Aiwa

www.aiwa.de

Sehr gut verarbeiteter CD-Player mit vielen Funktionen, aber etwas stoßempfindlich

2

Alle getesteten CD-Portables im Überblick

Hersteller/ Produktname	Aiwa XP-MTV77	Sony D-E401	Aiwa XP-SP800	Philips AZ7181	Panasonic SL-SX300	Sony D-181
Telefon	02233/96 78-0	0221/59 660	02233/96 78-0	01805/35 67 67	040/85 490	0221/59 660
Fax	02233/96 78-379	01805/25 25 87	02233/96 78-379	01805/35 67 68	040/85 49 25 00	01805/25 25 87
Garantie	6 Monate	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Allgemeine Daten						
Abmessungen (BxHxT in mm)	147x27,5x158 mm	129x28x146 mm	139x37,7x163 mm	128x28x136 mm	128x25,7x134,5 mm	128x27x146 mm
Gewicht ohne Batterien/Akkus	245 g	220 g	414 g	220 g	225 g	220 g
Spieldauer pro Satz Batterien	6 Std. 36 Min.	5 Std. 30 Min.	3 Std. 42 Min.	6 Std. 48 Min.	8 Std. 30 Min.	5 Std. 42 Min.
Typ der Energiezelle	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus
Bedienbarkeit						
Handbuch	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut
Display	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar
Tastenbeschriftung	befriedigend	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend	gut
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ausstattung						
Lieferumfang	Kopfhörer, Fernbedienung, Ladegerät, 2 Akkus	Kopfhörer, Ladegerät	Kopfhörer, Ladegerät, 2 Akkus	Kopfhörer, Ladegerät	Kopfhörer, Ladegerät, Akku-Behälter, Fernbedienung	Kopfhörer, Ladegerät
Anti-Schock-System	20 Sekunden	10 Sekunden	10 Sekunden	[illegible]	10 Sekunden	nein
Baßanhebung	2-stufig	2-stufig	ja	ja	2-stufig	2-stufig
Tastenverriegelung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Titelwiederholung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Plattenwiederholung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Zufallswiedergabe	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Titelprogrammierung	ja (24 Titel)	ja (22 Titel)	[illegible]	ja (15 Titel)	[illegible]	ja (22 Titel)
Besonderheiten	Ausschaltautomatik, Gehörschutz-System, Teilwiederholung	Ausschaltautomatik, Gehörschutz-System, Resume-Taste	Ausschaltautomatik, spritzwassergeschützt, Gehörschutz-System	Resume-Taste	Ausschaltautomatik, Teilwiederholung	Ausschaltautomatik, Gehörschutz-System, Resume-Taste
Qualität						
Klangtreue über HiFi-Anlage	originalgetreu	originalgetreu	originalgetreu	originalgetreu	etwas verfälscht	originalgetreu
Klangtreue über Kopfhörer	etwas verfälscht	originalgetreu	etwas verfälscht	[illegible]	originalgetreu	originalgetreu
Rauschen über HiFi-Anlage	kaum hörbar	kaum hörbar	nicht hörbar	nicht hörbar	nicht hörbar	nicht hörbar
Rauschen über Kopfhörer	nicht hörbar	kaum hörbar	nicht hörbar	nicht hörbar	nicht hörbar	kaum hörbar
Fehlerkorrektur bei Kratzern	sehr gut	gut	sehr gut	schlecht	gut	befriedigend
Fehlerkorr. bei Preßfehlern	sehr gut	sehr gut	befriedigend	schlecht	sehr gut	schlecht
Jogging-Test	ausreichend	gut	ausreichend	gut	befriedigend	ausreichend
Rad- und Inline-Test	gut	gut	ausreichend	sehr gut	gut	ausreichend
Auffangen eines Einzelstoßes	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut	ausreichend
Crashtest	Lautstärkeregler versenkt, Player defekt	Klappe aus der Verankerung gegangen	Klappe aufgegangen, keine Schäden	Klappe aufgegangen, CD herausgefallen	Klappe aufgegangen	Batteriefach aufgegangen
Preis	260 Mark	250 Mark	200 Mark	180 Mark	250 Mark	180 Mark
[illegible]	2	1	2	1	2	3

Testsieger

Der Empfindliche

Grundig CDP 76

Grundigs CDP 76 gehört zu den einfachen tragbaren CD-Playern.

Lieferumfang: Auch der CDP 76 wird mit Stereo-Kopfhörer und Netzadapter/Ladeteil ausgeliefert.

Besonderheiten: Das Besondere des CDP 76 besteht darin, daß er außer den notwendigen Funktionen und Ausstattungsmerkmalen nichts Besonderes zu bieten hat. Das Design ist eher langweilig, und die Funktionstasten sind teilweise so klein, daß man sie nur mit spitzen Fingernägeln erreichen kann.

Qualität: Der CDP 76 spielt die Musik originalgetreu ab. Rauschen ist nur schwach zu hören. Äußerst empfindlich reagiert der CD-Portable jedoch auf Kratzer und Preßfehler. Ohne Anti-Schock-System verkraftet der CD-Player nur mäßig Dauererschütterungen. Als einziges Testgerät machte ihm ein Einzelstoß zu schaffen. Beim Crashtest sprangen jedoch nur die Klappe und das Batteriefach auf.

Die Spielzeit pro Satz Batterien ist mit 4 Stunden, 12 Minuten kurz.

Fazit: Der Grundig CDP 76 kann sich in keiner Weise mit den anderen zehn Testgeräten messen.

Verlangen Fingerspitzengefühl: Die Tasten des Grundig CDP 76 sind zu klein und zu eng nebeneinander angelegt

CDP 76
Tragbarer CD-Player

ca. 180 DM | Hersteller: Grundig

www.grundig.de

Kratz- und stoßempfindlicher CD-Portable mit unattraktivem Design. Nicht zu empfehlen

4

Aiwa XP-574	JVC XL-P54CR	Grundig CDP-S 250	Aiwa XP-770	Grundig CDP 76
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
02233/96 78-379	06031/93 92 40	0911/70 53 76	02233/96 78-379	0911/70 53 76
6 Monate	6 Monate	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr
147x31,5x158 mm	128,5x28,8x144 mm	130x32x164 mm	147x27,5x158 mm	143x32x164 mm
[illegible] g	[illegible] g	[illegible] g	[illegible] g	[illegible] g
3 Std. 30 Min.	6 Std. 36 Min.	3 Std. 54 Min.	6 Std. 36 Min.	4 Std. 12 Min.
2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus	2x Batterien/Akkus
gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut
gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar	gut lesbar
befriedigend	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend
1-stufig	2-stufig	2-stufig	3-stufig	2-stufig
Kopfhörer, Fernbedienung, Ladegerät, 2 Akkus	Kopfhörer, 2 Akkus, Ladegerät, Auto-Kassetten-Adapter	Kopfhörer, Ladegerät	Kopfhörer, Fernbedienung, Ladegerät, 2 Akkus	Kopfhörer, Netzadapter/Ladegerät
10 Sekunden	10 Sekunden	10 Sekunden	20 Sekunden	nein
2-stufig	2-stufig	ja	2-stufig	ja
ja	ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja
nein	ja (24 Titel)	ja (ein Titel)	ja (64 Titel)	ja (24 Titel)
Ausschaltautomatik, Gehörschutz-System	Kurze Ladedauer (ca. 3 Stunden), Ausschaltautomatik, Teilwiederholung	Ungewöhnlicher Design	Ausschaltautomatik, Gehörschutz-System, Teilwiederholung	keine
etwas verfälscht	etwas verfälscht	etwas verfälscht	originalgetreu	originalgetreu
originalgetreu	originalgetreu	etwas verfälscht	etwas verfälscht	originalgetreu
nicht hörbar	nicht hörbar	schwach hörbar	kaum hörbar	kaum hörbar
kaum hörbar	nicht hörbar	schwach hörbar	nicht hörbar	kaum hörbar
schlecht	befriedigend	befriedigend	sehr gut	schlecht
befriedigend	befriedigend	schlecht	sehr gut	schlecht
ausreichend	befriedigend	schlecht	ausreichend	ausreichend
befriedigend	befriedigend	schlecht	gut	ausreichend
sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	schlecht
CD verrutscht, Batteriefach aufgesprungen	Klappe aufgesprungen, keine Schäden	CD aus der Verankerung gerutscht	Lautstärkeregler verstellt, Player defekt	Klappe und Batteriefach aufgesprungen
180 Mark	270 Mark	250 Mark	240 Mark	180 Mark
3	2	4	2	4

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit tragbaren CD-Playern auftauchen.

1 Baßanhebung

Die meisten Kopfhörer geben tiefe Bässe und Höhen nicht originalgetreu wieder. Mittels der Funktion Baßanhebung werden die Bässe verstärkt und klingen dann satter. Bei verschiedenen Geräten heißt die Taste „DBB" (Dynamic Bass Boost), „DLS", „UBS" (Ultra Bass System), „EQ" (Equalizer) oder „Loudness".

2 Anti-Schock-System

Schaltet man das Anti-Schock-System ein, werden die nächsten Musikdaten in einem Speicher gelagert. Die CD dreht sich dann schneller, weil die Musikdaten im voraus gelesen werden. Die Daten werden ständig aktualisiert.

Verliert der Laser, mit dem die Daten von CD gelesen werden, etwa durch Erschütterungen den Kontakt, werden statt dessen die gespeicherten Daten abgespielt. In der Zwischenzeit sucht der Laser den Ansatzpunkt, an dem er ohne Pause die CD wieder auslesen kann.

3 Hold

Mit dem Hold-Schalter werden alle Tasten verriegelt. Während des laufenden Betriebs eingesetzt, schützt Hold vor versehentlichem Ausschalten.

Ist das Gerät ausgeschaltet, verhindert die Hold-Funktion, daß sich der Player ungewollt einschaltet. Das kann passieren, wenn der Player in der Tasche getragen wird und ein Gegenstand auf die Wiedergabetaste drückt.

4 Milliamperestunde

Milliamperestunde ist die offizielle Bezeichnung der Kapazität einer Batterie oder eines Akkus.

Sie bezeichnet, wieviel Milliampere Strom 1 Batterie/Akku pro 1 Stunde freisetzen kann.

Ein normaler Nickel-Cadmium-Akku verfügt über eine Kapazität von etwa 1000 bis 1200 Milliamperestunden. Teurere Akkus wie Mignon- oder Alkali-Magnon-Akkus speichern bis zu 2,5mal mehr Strom.

Faszinierend: DVD

Die neue digitale Technik macht's möglich: DVD (Digital Versatile Disk) bietet Filme mit scharfen Bildern, bestem Sound sowie freie Wahl bei Sprache, Kamera-Einstellung und Handlungsablauf.

DVD-Abspielgeräte spielen auch Video- und Audio-CDs ab

Da kriegt jeder spitze Ohren: DVD eröffnet den Sinnen unendliche Weiten

Echtes Kino-Erlebnis zu Hause mit gestochen scharfen Bildern und Studiosound verspricht die neue digitale Technologie DVD (Abk. für Digital Versatile Disk, engl. zweiseitig und doppelt beschichteter Datenträger). Äußerlich unterscheidet sich die Disk nicht von einer Audio- oder Daten-CD. Sie hat wie die anderen einen Durchmesser von 12 cm.

Die DVD bietet dank einer neuen Datenverdichtungstechnologie bis zu 26mal mehr Speicherkapazität als eine normale CD. Es können 4,7 bis 17 GByte Daten aufgespielt werden.

- Der neue Laser kann Spuren lesen, die um mehr als die Hälfte schmaler sind als bei Video- oder Audio-CDs.
- Dazu kommt noch, daß eine DVD über zwei datentragende Schichten verfügt. Der Laser kann durch die obere Schicht die Daten der darunterliegenden lesen. (Wie die CD-Technologie funktioniert, haben wir in der SCREENFUN 6/98 beschrieben.)

Rechnet man die Datenmenge in Videospielzeit um, faßt eine DVD bis zu 8 Stunden Spielzeit. Viele Spielfilme dauern aber nur 90 bis 120 Minuten. Um die Speichermöglichkeit auszunutzen, werden die Filme in digitaler Bild- und Tonqualität aufgespielt.

Die DVD-Videos verfügen über eine Bildauflösung von 720 mal 576 Bildpunkten. Die Auflösung basiert auf dem Videostandard MPEG-2 und bietet doppelt so viele Bildpunkte wie das bisherige Video-Kompressionssystem MPEG-1. Dadurch sind die Bilder gestochen scharf.

Auch die Sound-Qualität ist besser als bei analoger Technologie. Wenn man an den Player die HiFi-Anlage anschließt, sitzt man mitten im Sound.

Do you speak English? Für DVD ist die Wahl der Originalsprache kein Problem

Jedem das Seine: Untertitel in bis zu 32 verschiedenen Sprachen sind möglich

Spiel's noch einmal, Sam: Lieblingsszenen findet man mit DVD sehr schnell

Wer einen Fernseher im 4:3-Format hat, kann wählen, ob er den Film mit schwarzen Balken oben und unten (Letter-Box) oder seitlich beschnitten sieht

Mitten im Sound: DVD-Player bieten fünf Soundkanäle. Neben Dolby Surround steht auch MPEG-2-Mehrkanalton zur Wahl

● Die meisten DVD-Titel werden mit Dolby Digital Surround oder MPEG-2 Audio aufgezeichnet. Diese Tonsysteme stellen fünf digitale Kanäle bereit: vorn links, rechts und Mitte sowie zwei Kanäle für die hinteren Lautsprecher.

● Zusätzlich verbessert ein eigener Tiefton-Effektkanal die Wiedergabe von Effekten und tiefen Frequenzen. Wenn also demnächst Godzilla sauer auf die lästigen Luftangriffe reagiert, spürst Du sein Brummen wie eine Baß-Vibration im Bauch.

Aber auf eine DVD passen noch weitere multifunktionale Daten. So unterstützt die DVD-Technologie bis zu 8 Sprachkanäle und bis zu 32 Untertitel. Die meisten Filme, die es bereits auf DVD gibt (Auswahl siehe Kasten rechts), bieten momentan nur zwei Sprachversionen (Deutsch und Original). Auch die Anzahl der Untertitel ist in der Regel auf maximal 8 begrenzt.

Bislang nutzen die Filmfirmen vor allem die verbesserte Bild- und Tonqualität für ihre aktuellen Titel. Aber schon jetzt planen auch Spiele-Entwickler und Filmproduzenten, die interaktiven Möglichkeiten von DVD verstärkt für ihre Produkte zu nutzen. Die ersten Spiele wird es aber frühestens 1999 geben.

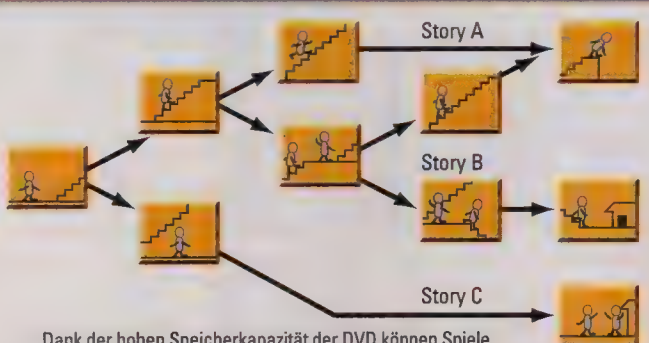
● Schon seit langem werden Action-Szenen aus mehreren Kamera-Einstellungen gedreht und die beste vom Regisseur für den Film ausgesucht. Auf zukünftigen DVDs stehen bis zu 9 Kamera-Einstellungen zur freien Wahl.

● Ab 1999 sollen Spiele und Filme (etwa Abenteuerfilme) entwickelt werden, für die mehrere Handlungsabläufe gedreht werden. Der Spieler/Zuschauer entscheidet, ob der Held ins Burgverlies steigt oder die Waffenkammer durchsucht. Bereits heute bieten einige DVD-Titel Infos zu den Mitwirkenden und spezielle Soundtracks.

Sache des Standpunkts: Künftige DVD-Spiele und -Filme bieten Szenen aus bis zu 9 frei wählbaren Einstellungen

Alle Vor- und Nachteile von DVD auf einen Blick

- Scharfe Fernsehbilder mit einer Auflösung von 720 x 576 Bildpunkten
- Mit 50 Vollbildern pro Sekunde gibt es keine flirrenden Bilder
- Originalgetreuer Sound in Laserdisk-Qualität
- Bis zu 8 Sprachversionen und bis zu 32 Untertitel zur freien Wahl
- Es können bis zu 9 verschiedene Kamerapositionen eingestellt werden
- Verschiedene Handlungsabläufe stehen zur freien Wahl
- Schneller Zugriff auf bestimmte Stellen ohne Vor- oder Rückspulzeiten
- Zusätzlich gibt es umfassende Informationen zu den Mitwirkenden
- DVD-Player lesen auch Audio- und Daten-CDs
- DVD-Player sind teuer: sie kosten noch 1000 bis 1500 Mark
- Es gibt noch zu wenige DVD-Filme und DVD-Spiele werden erst entwickelt



Dank der hohen Speicherkapazität der DVD können Spiele oder Filme mit mehreren Handlungsabläufen gespeichert werden. Der Anwender entscheidet, wie es weitergeht

Filme für DVD

Bereits erschienen*

Amy und die Wildgänse
Batman & Robin
Bodyguard
Color of Night
Comedian Harmonists
Das Fünfte Element
Das Netz
Dead man walking
Der 1. Ritter
Der Klient
Die Jury
Eine Frage der Ehre
Enthüllung
Gefährliche Liebschaften
In the Line of Fire
Jerry Maguire
Jumanji
Kleines Arschloch
Larry Flynt
Legenden der Leidenschaft
Mars Attacks
Matilda
Maverick
Nach eigenen Regeln
Outbreak – Lautlose Killer
Philadelphia
Tin Cup

„In the Line of Fire"

„Das Netz"

„Jumanji"

Kommt ab Herbst '98*

Air Force One
Amadeus
Anaconda
Assassins – Die Killer
Auf der Flucht
Auf der Jagd
Cable Guy
Con Air
Contact
Crimson Tide
Dämon
Der Club der toten Dichter
Der Schwarze Falke
Die Hochzeit meines besten Freundes
Dirty Harry
Erbarmungslos
Fletchers Visionen
Good Fellas
Im Auftrag des Teufels
Im Körper des Feindes – Face/Off
Kopfgeld
L.A. Confidential
Lottergeist Beetlejuice
Mad Max – Jenseits der Donnerkuppel
Mitternacht im Garten von Gut und Böse
Money Train
Mord im Weißen Haus
Phenomenon
Pretty Woman
Schlaflos in Seattle
Sinn und Sinnlichkeit
Space Jam
Sphere
Stadt der Engel
The Lost Boys
The Rock
Touch my Soul
Während Du schliefst

„Air Force One"

„Money Train"

* eine Auswahl der spannendsten Titel

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Digitaler Kinospaß am PC: Wir verlosen das PC-DVD-Kit „PC-DVD Encore" von Creative Labs. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „DVD", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Ulrike Goreßen · Foto: Archiv Szymanski · Illustrationen: Peter Diehl

*Eine günstige 2D/3D-Kombi-Karte für Pentium-II-PC ist die **Phantom 740***

Grafikkarte für alle Fälle

Die Phantom 740 bietet 2D- und 3D-Beschleunigung

Genoa schickt mit der brandneuen Phantom 740 eine kombinierte 2D/3D-Grafikkarte in den Konkurrenzkampf. Wie andere bekannte Hersteller von Grafikkarten will auch Genoa die mächtige Marktstellung von 3D-Add-on-Karten mit Voodoo2-Chip schwächen.

Ausstattung: Die Phantom 740 ist mit 8 MByte Grafikspeicher und dem Grafikchip i740 von Intel bestückt. Die AGP-Karte ist speziell auf die Zusammenarbeit mit Pentium-II-Prozessoren abgestimmt.

AGP (Abk. für Accelerate Graphic Power) heißt „erhöhte Grafikbeschleunigung" und ist ein relativ neuer Datenbus mit einem Datendurchsatz von 100 MHz. Eine AGP-Karte wird nicht mehr über den PCI-Bus mit Daten versorgt: Prozessor und Grafikkarte sind direkt miteinander verbunden.

Da die AGP-Karte nur über einen einfachen Texturespeicher verfügt, verwendet sie den normalen Arbeitsspeicher des PC-Systems für größere Texturen. 3D-Karten mit Voodoo2-Chip verfügen über zwei Texturspeicher. Damit die Karte und der PC reibungslos zusammenarbeiten, müssen Arbeitsspeicher des Computers genau wie die Grafikspeicher mit 100 MHz getaktet sein.

Leistung: Bei der 2D-Beschleunigung von Anwendungsprogrammen wie der Textverarbeitung zeigt die Phantom 740 beste Werte. So erreicht sie Bildwiederholraten von bis zu 75 Hz bei einer maximalen Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten. Bei geringerer Auflösung kommt sie sogar auf 85 Hz.

Startet man ein 3D-Spiel, schaltet die Karte automatisch auf 3D um. Alle wichtigen Funktionen wie „Fog" (Nebel) oder „Z-Buffering" werden unterstützt (siehe SCREENFUN 5/98 ab Seite 80). Bei Spielen mit maximal 3000 Polygonen pro Sekunde wie etwa „G-Police" schafft die Karte in einem Pentium-II-System mit 333 MHz 30 Bilder pro Sekunde.

Aufwendigere Spiele mit 8000 Polygonen und mehr pro Sekunde (zum Beispiel „Unreal" von GT Interactive) überfordern die Kombi-Karte. Hier zuckeln nur 10 bis 15 Bilder pro Sekunde über den Monitor.

Fazit: Die Genoa Phantom 740 bietet sehr gute 2D-Leistung und akzeptable 3D-Leistung auf einem PC mit Pentium-II-Prozessor, AGP-Bus und großem Arbeitsspeicher. Sie kommt aber keinesfalls an die Werte einer Voodoo2-Karte heran.

Phantom 740
2D/3D-Grafikbeschleuniger

ca. 180 DM	Genoa

www.genoa.de

Gute Karte, aber keine echte Alternative zu 3D-Zusatzkarten mit Voodoo2-Chip

3

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	56 Mark	Cardex S3 Trio 64V2, 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	170 Mark	Hercules Thriller 3D, 4 MB	Rees Computer
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger)	450 Mark	Diamond Monster 2, 8 MB	Simtec
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	590 Mark	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	Media Markt

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (2)

BRAVO SCREENFUN

schnäppc

Mehr solltet Ihr nicht für Eure Har

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7 / Pentium, AMD)	145 Mark 5STN AT	Chaintech	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	219 Mark	Asus TXP4 AT mit TX-Chipset	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	219 Mark mit LX-Chipset	Chaintech 6LTM2	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	365 Mark	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 300)	319 Mark	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 300)	499 Mark	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium II 350)	969 Mark	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium II 400)	1339 Mark	AK Datentechnik

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	290 Mark	Belinea 105035	Simtec
17 Zoll (769 KHz, TCO 92)	580 Mark	LG 77T5	AK Datentechnik

TRAGBARE CD-PLAYER

Aktueller Test ab Seite 76!

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	180 Mark	Philips AZ7181	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark	Panasonic SL-SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	680 Mark	Sony D-777	Saturn Hansa

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark	Logitech Wingman light	Vobis
Digitaler Stick	55 Mark	Gravis Blackhawk	Games Point
Gamepad	60 Mark	Microsoft Sidewinder Gamepad	Games Point

FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	100 Mark	Relysis Scorpio, Easy 3	PC.Spezialist
Mittelklasse	300 Mark	Highscreen Highscan	Vobis
Spitzenklasse	520 Mark	Hewlett Packard Scanjet 5100	Simtec

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
Alternate Computer · Philip-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (064 03) 90 50 10 · Fax: (064 03) 90 50 20
Bauer-Multimedia · Münchener Straße 1 · 86949 Windach · Tel.: (081 93) 95 02 61 · Fax: (081 93) 91 35
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (02 31) 531 13 34 · Fax: (02 31) 531 13 33
Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (07 21) 339 44 · Fax: (07 21) 37 41 85
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (071 59) 94 31 11 · Fax: (071 59) 94 32 22

henliste

dware zahlen:

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleichgeblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen
- ✸ Neues Produkt in der Tabelle

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	400 Mark ✸	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	890 Mark ✸	Olympus C820L	Saturn Hansa
Spitzenklasse	2300 Mark ✸	Olympus Camedia 1	Saturn Hansa

LAUTSPRECHER

Test in Ausgabe 11/97

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	56 Mark ■	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	BWZ
Subwoofer-System	139 Mark ■	Yamaha YST-MSW5	Alternate Computer

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (ATAPI)	100 Mark ▼	Liteon 32fach	Mail it
Mittelklasse (SCSI)	180 Mark ✸	Pioneer DR-506S Slot 1	Mail it
Spitzenklasse (liest DVD)	200 Mark ✸	Teac CD-532S	Mail it

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	898 Mark ✸	PC ohne Monitor, P200 MMX, 32 MB RAM, 1,2 GB Festplatte, 4 MB Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Mail it
Mittelklasse	1398 Mark ✸	PC ohne Monitor, Pentium II 266 64 MB RAM, 3,2 GB Festplatte, 4 MB AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Mail it
Spitzenklasse	2155 Mark ✸	PC ohne Monitor, PII 300, 128 MB RAM, 8,4 GB Festplatte, 3D-Sound, 8 MB AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Bauer-Multimedia

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	195 Mark ■	Lexmark Jetprinter 1000	Vobis
Mittelklasse (600 dpi)	420 Mark ■	Epson Stylus Color 600	K&M
Spitze (DIN A3, 1440 dpi)	780 Mark ■	HP Deskjet 1100C	K&M

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual-Shock	299 Mark ✸	Saturn Hansa
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	289 Mark ✸	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	289 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

Alle Angaben ohne Gewähr

Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (060 31) 77 18 66 · Fax: (060 31) 55 20
Mail it · Hasenheide 9 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 69 40 15 806 · Fax: (030) 69 40 19 07
Media Markt und **Saturn Hansa** · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (08 41) 63 40 · Fax: (08 41) 619 95
PC.Spezialist · Eckendorfer Straße 2-4 · 33609 Bielefeldt · Tel.: (05 21) 96 96 200 · Fax: (05 21) 96 96 296
Rees Computer · Nordweg 9 · 87764 Legau · Tel.: (083 30) 92 30 · Fax: (083 30) 923 33
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 · 96049 Bamberg · Tel.: (09 51) 96 45 111 · Fax: (09 51) 96 45 555
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (01 80) 521 18 44 · Fax: (09 31) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (024 05) 444 45 00 · Fax: (024 05) 444 45 05

*Die **Montego A3D Xstream** von Turtle Beach beschleunigt DirectSound über die Hardware-Schnittstelle*

Sound mit 3D-Effekten

64 Stimmen auf einer PCI-Soundkarte

Turtle Beach stellt mit der Montego A3D Xstream ein neues Produkt der PCI-Soundkarten-Familie vor.

Ausstattung: Ausgeliefert wird die PCI-Soundkarte mit dem Sequenzerprogramm „MIDI Orchestrator Plus", der Audio-Aufnahmesoftware „AudioView" und der Abspielsoftware „Audio-Station 2". Beim Komponieren eigener Musikstücke hilft der „MIDI Orchestrator Plus". Damit lassen sich bis zu 64 Stimmen generieren und mischen. Das Software-Tool „Jam Grid" liefert Klangeffekte.

Abgerundet wird das Paket mit Treibern für Windows 3.1, 95 und 98 sowie NT 4.0 und 5.0, der Diagnose-Software „MediaCheck" sowie einer Reihe verschiedener Musikspiele und einer umfangreichen Sammlung von Wave- und MIDI-Dateien.

Leistung: Dank der A3D-Interactive-Technologie spielt die Karte selbst über Stereo-Kopfhörer oder normale Lautsprechersysteme Klänge mit dreidimensionalen Raumeffekten ab.

Wichtig für Spielefans ist die hardwareseitige Unterstützung von DirectSound und DirectSound3D unter Windows 95 und 98. Die PCI-Karte ist aber auch Soundblaster-kompatibel (wichtig für DOS-Spiele). Spielehersteller wie Lucas Art, Interplay, GT Interactive oder Electronic Arts unterstützen mit aktuellen Spielen das A3D-System.

Musikfans können die Karte mit 4 MByte Wavetable-Sounds (64stimmig) für glaskaren Sound nutzen.

Fazit: Absolute Top-Karte mit bester Ausstattung zum günstigen Preis.

Montego A3D Xstream
PCI-Soundkarte
ca. 200 DM | Turtle Beach
www.tbeach.com
Für Musik- und Spielefans ist die Montego A3D Xstream ein absolutes Muß
1

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	27 Mark ✸	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	Vobis
Mittelklasse	140 Mark ✸	Creative Labs AWE64 Value	Simtec
Spitzenklasse	600 Mark ■	Terratec Maestro EWS 64L	Simtec

Spar-Tip

RAM – So billig wie nie (mehr)!

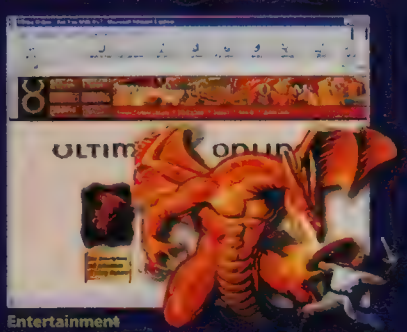
Seit Anfang des Jahres fallen die Preise für Arbeitsspeicher. Im Januar kosteten 16-MByte-Speicherblöcke mehr als 70 Mark, jetzt sind sie für unter 40 Mark zu kaufen. Die Hersteller reagieren auf den Preissturz mit drastischen Mitteln: Sie schließen reihenweise Speicher-Fabriken. Damit soll der Vorrat an Speichermodulen verkleinert werden. Vor allem die 16-MByte-Speichermodule werden kaum noch hergestellt. Das bedeutet wohl, daß bis Ende des Jahres die RAM-Preise wieder steigen werden.

Unser Tip: Wer demnächst zusätzlichen Arbeitsspeicher für seinen 486er oder Pentium-PC benötigt, der sollte sofort zugreifen.

1&1

Enter Your Name. T-Online.

Star-Infos


Entertainment

Auf geht's in eine neue Welt ...
Jetzt hast Du die Gelegenheit, Deiner Maus die große weite Online-Welt zu zeigen! Nimm' sie in die Hand, druck' sie und schon hast Du Action und Information pur – mit T-Online. Für nur 8,- DM im Monat geht's ab in's Internet, dem internationalen Netzwerk für Online-Profis mit allem, was dazu gehört: Www, eMail, Newsgroups und ein Modem-Speed von bis zu 33.600 bit/s bundesweit!
Rede Dir in Chat-Rooms den Kopf heiß oder informier' Dich an den Universitäten der Welt über die neuesten Erkenntnisse. Alles klar für Job und Studium, denn T-Online liefert Dir alle Facts und jede Menge Fun, von den Ärzten über Spice Girls und Rammstein bis hin zu Y-Chromosomen und Zucchini – alles im Internet drin!

Sag' Deinen Eltern, was zu tun ist und gib' den Coupon noch heute weiter, denn je früher Du der T-Online Zugang ins Haus flattert, desto schneller hast Du den totalen Online-Durchblick. Schließlich haben Deine Eltern auch was davon: Onlinebanking, Reisetips, Aktuelles zu Verkehr und Börse – eben alles, was das Internet zu bieten hat!

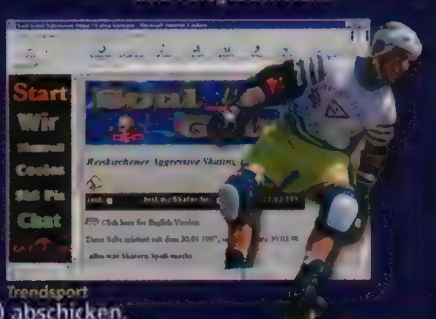
Ganz schön günstig!

- für nur 8,- DM Grundgebühr im Monat und nur 5 Pfennig Nutzungstarif pro Minute, 24h
- bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom AG
- 50,- DM Anmeldeentgelt entfällt

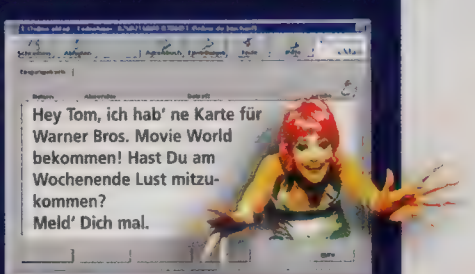
Das gibt's für's Geld:

- eigene eMail • eigene Homepage • Onlinebanking • T-Online Handbuch
- inklusive NetBook – der Reiseführer durch's www für Einsteiger und Fortgeschrittene

Onlineshopping



Trendsport



eMail

Und jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) abschicken.

T-Online Bestellcoupon

50 Mark gespart!

Ja, ich melde mich zu T-Online an.
Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375)

Ich bestelle folgendes Modem:

☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9377)

... und Zubehör:

☐ Verlängerungskabel (5m) für19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)

☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. DM 9,60 Versandkosten bezahle ich:

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Die T-Online Software und das NetBook sind versandkostenfrei.

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

X _____
Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur, http://www.online.de

Deutsche Telekom Partner

Kennziffer: 002098 P

Gewinnspielcoupon

Ja, ich möchte am Gewinnspiel teilnehmen!
Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon

X _____
Datum, Unterschrift

1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Abteilung Medienkooperationen Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur

Kennziffer: 002098 P

24 Stunden
Bestell-Hotline
0180-5672828
T-Online
#019803

MOVIE WB WORLD™

Hollywood in Germany

111 Freikarten zu gewinnen

Wer bis zum 30.09.1998 den Gewinncoupon an 1&1 sendet, kann eine der 111 Freikarten für Warner Bros. Movie World gewinnen.

Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Speed it up... mit dem Modem für Onlineprofis!

Leistungsdaten: Das bewährte Profi-Modem zum unschlagbaren Einsteiger-Preis! Datendurchsatz nach V.34 bis 33.600 bps, mit Datenkompression bis 115.200 bps. Fax senden/empfangen. 14.400 bps., 4 Rufnummern-Speicher. Komplett mit externem Netzteil, N-kodiertes TAE-Kabel (ca. 2 m), deutsche Installations- und Bedienungsanleitung.

48 Pfennig pro Minute bei 0180er-Nummern

Fax: 01 80-5 67 28 29
Internet: http://www.online.de

KAI'S SUPERG

Neues Fun-Programm zum Bearbeiten

Verzerren, mixen, quetschen und animieren: Jetzt ist kein Foto mehr vor Dir sicher! Hier steht, was das neue Fun-Grafikprogramm leistet.

Verzerren im GOO-Raum

Das Programm ist in zwei „Räume" geteilt. Im **GOO-Raum** nimmst Du das Foto mit verschiedensten Effekten in die Mangel. Mit Pinseln zum Wischen, Schieben und Ziehen lassen sich die Gesichtszüge verschmieren, als seien sie flüssig. Die blauen Knöpfe klickst Du für weitere Spezial-Effekte an, etwa „Wellen", „Kräuseln" oder „Drehen".

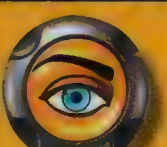
Umbauen im Fusion-Raum

Im **Fusion-Raum** verschönerst Du Dein Foto, indem Du ihm etwa neue Augen verpaßt. Du kannst auch ganz neue Köpfe bauen – ähnlich wie bei einem Phantombild. Dafür gibt es einen großen Katalog mit Mündern, Nasen, Augen, Haaren und Accessoires. Mit den Buttons rechts bearbeitest Du das Gesicht und paßt die Größe an. Mit den Buttons links wählst Du die einzelnen Merkmale aus (s.u.).

*Der **Zufallsgenerator** bastelt Fun-Gesichter durch Zufallsauswahl*

*Aha, ein Stadtmensch! Hut und Brille gefällig? Der rote „**Accessoires**"-Button sorgt für diverses Zubehör*

*Wer ist der Schönste im ganzen Land? Der „**Haare**"-Button bietet jede Menge Haarpracht zur Auswahl*



*Alex, warum hast Du so große Augen? Der „**Augen**"-Button liefert weibliche und männliche Sehorgane*

OO von Bildern!

Dreimal durchgegoot: Das Gesicht wurde gedehnt, verzerrt und gewirbelt (v.l.)

Bildbearbeitung voll schräg: Mit „Kai's SuperGOO" verpaßt Du Dir einen neuen Look

Setz Deinem Foto eine Sonnenbrille auf, zieh ihm die Nase lang und laß das Kinn mutieren! Mit dem witzigen Bildbearbeitungsprogramm von Programmier-As Kai Krause geht es den Fotos wieder an den Kragen!

Wie schon sein Vorgänger „Kai's PowerGOO" ist auch das neue „Kai's SuperGOO" Spezialist im Verzerren von Bildern. Dabei haben die Macher ein paar gute neue Tricks aus dem Software-Ärmel gezaubert.

„Kai's SuperGOO" arbeitet genau wie „PowerGOO" mit der sogenannten „Liquid Image"-Technologie. Das heißt, die Software behandelt ein Bild, als sei es aus Malfarbe. Dieses „flüssige Bild" kannst Du mit der Maus nach Herzenslust verwischen, verschmieren und verziehen. Jetzt läßt sich auch die Größe der Verzerr-Pinsel einstellen. So sind noch feinere Verformungen möglich. Zusätzlich warten eine Reihe witziger Spezialeffekte wie Wirbeln, Kräuseln, Quetschen oder Wellen.

Neu ist auch, daß man Gesichter wie Phantombilder aus Einzelteilen zusammensetzen kann. Dafür steht ein ganzer Katalog von Mündern, Nasen, Augen, Haaren und so weiter zur Verfügung (siehe Leiste). Auch eigene Fotos kannst Du damit verfremden. Verpasse Deinem Freund etwa Glubsch-Augen und eine Alien-Nase! Richtig gut geht das aber nur bei Bildern mit Frontal-Ansicht. Bei Gesichtern im Profil passen die Teile nicht. Besonders schräge Ergebnisse liefert der eingebaute Zufallsgenerator. Per Knopfdruck baut er aus den Einzelteilen komplett neue Köpfe.

Wer's ganz raffiniert mag, verwendet die Funktion „Klonen". Damit kann man fließend Stellen von einem Bild auf ein anderes übertragen. So einfach kommt Opas Vollbart in das Gesicht Deines Freundes!

Wie schon bei „PowerGOO" ist auch die Benutzeroberfläche von „SuperGOO" in Arbeitsräumen organisiert (siehe Kasten links). Verzerrt wird im GOO-Raum. Zum Klonen und Basteln von Phantombildern geht's in den Fusion-Raum. **In jedem Arbeitsraum sind nur die Funktions-Buttons auf dem Screen, die auch wirklich gebraucht werden.** So findet sich jeder leicht zurecht und hat außerdem Spaß an der originell designten Grafik.

Allerdings sind bei der Übersetzung der Buttons aus dem Englischen leider einige Fehler passiert: „Zurücksetzen" löscht nicht, sondern wendet die ausgewählten Elemente an. „Horizontal Drehen" und „Vertikal Drehen" erzeugt keine Dreh-Bewegung, sondern streckt oder dehnt das Bild! Die Aktionsmöglichkeiten sind deshalb teilweise verwirrend. Hast Du Dich einmal dran gewöhnt, steht dem witzigen Grafikspaß aber nichts mehr im Wege.

PC D

Kai's SuperGOO

Bildbearbeitung für Einsteiger bis Profis

ca. 120 DM	Funware	1 Spieler

Min.: Pentium-PC oder Mac-System 7.6.1, 16 MB RAM, Win 95/Mac, 40 MB Festplattenspeicher, 16-Bit-Grafikkarte

Grafik 1	Action 2	Dauerspaß 2

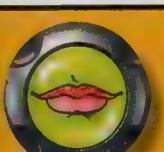
Viele Möglichkeiten, Bilder zu verzerren und zu verfremden. Originelle Grafik

Fehlerhafte Übersetzung einiger Buttons. Bedienung ist manchmal unklar

Verrückte Fotomontage mit vielseitigen Spezialeffekten und leicht verzerrter Bedienung 2

Fun im Fusion-Raum

*Mitten im Gesicht und nicht zu übersehen: Ersatzteile und Variationen für das herausragende Riechorgan gibt's beim „**Nasen**"-Button.*



*Achtung, Werwolf-Alarm! Ein neues Gebiß hat es in sich. Klicke einfach auf den „**Lippen**"-Button, um den Mund auszutauschen*

*Radikalkur: Wer den „**Kopf**"-Button aktiviert, tauscht verwegen gleich den ganzen Kopf aus. Vom Ausgangsbild bleibt hier nichts mehr übrig!*

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel · Wir danken: H&M, Hennes & Mauritz GmbH, Große Bleichen 30, 20354 Hamburg

Flimmernder Screen und ätzende Grafik – kennst Du das auch? Schluß damit! Mit ein paar Einstellungen in Windows richtest Du den Desktop optimal ein.

Bessere Grafik in 10 Minuten

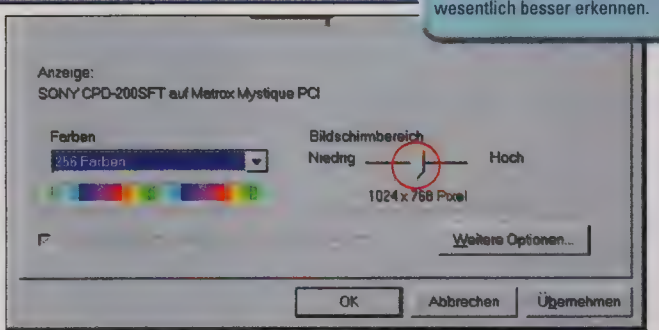
Viele Leute meckern an der Grafik von Windows herum. Der Bildschirm flimmert und der Hintergrund langweilt. Dabei kannst Du den Desktop von Windows 95 oder 98 viel besser einrichten! Dein Screen sollte die Leistungsfähigkeit der Grafikkarte und des Monitors voll ausschöpfen.

Die richtigen Einstellungen sind schnell gemacht. Für die dazu nötigen sechs Schritte brauchst Du nur ungefähr 10 Minuten.

1. Auflösung optimieren

Windows arbeitet als Standard nur mit einer grafischen Auflösung von 640 x 768 Bildpunkten. Viele Grafikkarten und Monitore können jedoch durchaus maximal 1280 x 1024 Punkte darstellen, eine wesentlich höhere Auflösung. Bei einem Monitor bis 15 Zoll arbeitet man am besten mit 800 x 600 Punkten, bei Geräten bis 19 Zoll Diagonale nutzt man 1024 x 768 Punkte. So stellst Du die richtige Grafikauflösung ein:

- Klicke mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle am Desktop und wähle in dem Fenster, das aufpoppt, den Punkt „Eigenschaften" aus.
- Öffne anschließend das Register „Einstellungen" und setze dann den Schieberegler bei „Bildschirmbereich" (roter Kringel) auf die Bildschirmauflösung Deiner Wahl.
- Klicke auf „OK", und die neue Auflösung wird getestet. Ist das Bild in Ordnung, klickst Du nochmals auf „OK". Windows ab Version 95B braucht keinen Neustart mehr, um die Einstellungen zu übernehmen. Arbeitest Du mit einer früheren Windows-Version, startest Du neu.



Mit dem Schieberegler (roter Kringel) stellst Du die Grafikauflösung ein. Die optimale Auflösung hängt von der Monitorgröße ab. Bis 19 Zoll nutzt man den Modus 1024 x 768 Pixel

TiPS

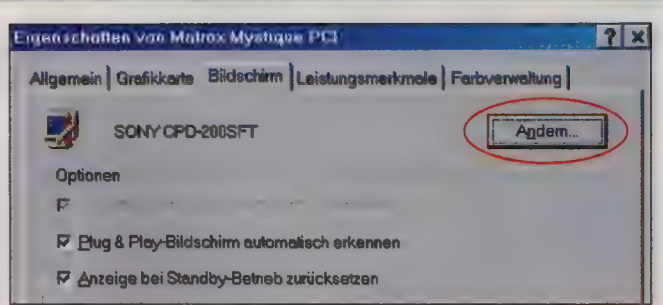
Hohe Auflösungen – große Schrift

Solltest Du mit 1024 x 768 Bildpunkten arbeiten, so lohnt es sich, im Register „Einstellungen – Weitere Optionen – Allgemein" die großen Schriftarten einzustellen. Damit kann man die Schriften auf dem Monitor bei hoher Auflösung wesentlich besser erkennen.

2. Bildwiederholfrequenz einstellen

Die Anzahl von Bildern, die die Grafikkarte je Sekunde auf dem Monitor darstellt, nennt man Bildwiederholfrequenz, englisch Refresh. Ein gängiger Monitor stellt zwischen 75 und 120 Bilder in der Sekunde dar. Ist der Refresh in Windows nicht hoch genug eingestellt, führt das zu einem ziemlich unerträglichen Flimmern auf dem Bildschirm. So kannst Du den Refresh richtig einstellen:

- Öffne wie in Schritt 1 das Fenster „Eigenschaften" und klicke darin auf „Einstellungen" und den Punkt „Weitere Optionen".
- Im Register „Bildschirm" kannst Du ab Windows 95B den Typ Deines Monitors angeben.
- Der Hersteller liefert zum Monitor meist eine Diskette mit einer Datei, die die Monitordaten enthält. Die legst Du ein, dann klickst Du auf „Ändern" und gibst die Diskette an. Achtung: Höher, als vom Hersteller empfohlen, solltest Du die Frequenz nie einstellen, da ein älterer Monitor sonst Schaden nehmen kann.

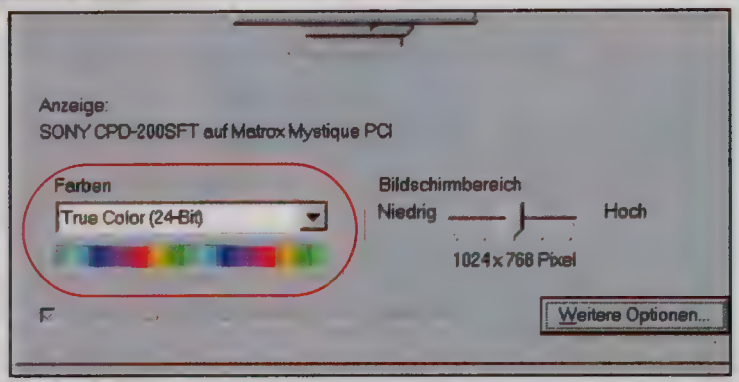


Zeigt das Register „Bildschirm" den richtigen Bildschirmtyp an, so liefert die Grafikkarte einen optimalen Refresh. Ansonsten klickst Du auf „Ändern" und korrigierst die Einstellung

3. Farbtiefe ändern

Windows erlaubt Dir festzulegen, wieviele Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen. Bei der Farbtiefe „High Color" sind das maximal 65.000 Farben, bei „True Color" bereits 16,7 Millionen Farben. Viele Bilder und Grafiken besitzen diese hohe Anzahl an Farben, besonders, wenn es sich dabei um gescannte Fotos handelt. Sind nur 256 Farben als Standard eingestellt, dann erscheinen solche Abbildungen sehr häßlich auf dem Schirm. Ändere deshalb die Farbtiefe.

- Die Farbtiefe findest Du im Fenster „Eigenschaften" im Register „Einstellungen".
- Je nach Grafikkartentyp kannst Du nun „High Color" oder „True Color" auswählen. Die Grafikkarte muß eine bestimmte Menge Speicher besitzen, um diese Farbtiefen darstellen zu können. Soll eine Karte True Color bei 1024 x 768 Punkten anbieten können, so braucht sie wenigstens 2 MByte RAM.
- Wähle, wenn es geht, die Farbtiefe True Color. Windows bietet damit eine Palette von 16,7 Millionen Farben, womit eine natürliche Darstellung selbst von Fotos erreichbar ist.

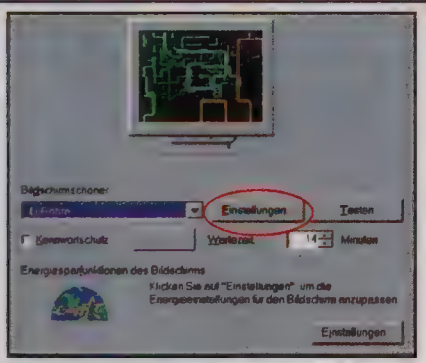


Die Farbtiefe True Color (roter Kringel) liefert 16,7 Millionen Farben. Die meisten aktuellen Grafikkarten können diese Farbtiefe auch bei einer Bildschirmauflösung von 1024 x 768 Punkten anbieten

4. Screensaver einrichten

Bildschirmschoner sollten früher verhindern, daß sich ein Standbild in den Monitor einbrennt, daß also Streifen auf der Bildschirmmaske zurückbleiben. Heutige Geräte haben solche Probleme nicht mehr. Bildschirmschoner (englisch: Screensaver) dienen nur noch der Unterhaltung oder Absicherung (siehe Tips-Kasten).

- Klicke wieder rechts auf den Desktop und auf „Eigenschaften". Im Register „Bildschirmschoner" findest Du ein Listenfeld, in dem alle installierten Screensaver aufgeführt sind. Wenn man einen Screensaver auswählt, erscheint im Monitorfenster oben eine Vorschau auf die Grafik, die der Screensaver bietet.
- Unter „Einstellungen" (roter Kringel) kannst Du zu jedem Bildschirmschoner unterschiedliche Eigenschaften einrichten. Gib bei „Wartezeit" wenigstens 15 Minuten an, damit der Screensaver nicht die Arbeit am Computer behindert, weil er zu oft einsetzt.
- Mit dem Button „Testen" kannst Du den soeben eingestellten Screensaver sofort ausprobieren.



Wenn Du einen Bildschirmschoner ausgewählt hast, erscheint er oben im Monitorsymbol. Im Register „Einstellungen" stellst Du die Wartezeit für den Screensaver ein

TiPS

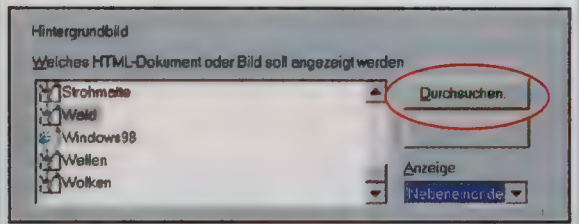
Paßwort für den Screensaver

Mit der Option „Kennwortschutz" kann man den Rechner gegen andere Leute absichern. Wenn Du dort über „Ändern" ein Paßwort vergibst, dann verschwindet der Screensaver nicht bei jeder Mausbewegung oder Tastendruck, sondern verlangt erst die Eingabe des Paßwortes, ehe man wieder an den Desktop kommt. Das ist lediglich mit einem Druck auf den Reset-Knopf zu umgehen. So hältst Du neugierige Leute ab!

5. Hintergrund einstellen

Auf den Desktop von Windows kannst Du Hintergrundbilder legen. Eine Auswahl gibt es im Fenster „Eigenschaften" im Register „Hintergrund".

- Eigene Bilder bindest Du über den Knopf „Durchsuchen" (roter Kringel) ein: Dazu sind Grafikformate wie GIF, PCX und BMP geeignet. Windows kann diese Bilder zentrieren, über den Desktop verteilen oder an die Grafikauflösung anpassen. Diese Einstellungsmöglichkeiten findest Du unter „Anzeige".
- Es kann vorkommen, daß der Rechner nach dem Einrichten eines Hintergrundbildes wesentlich langsamer wird. Dann nimmt das Bild, das der PC in den Arbeitsspeicher laden muß, zu viel RAM weg. Große Hintergrundbilder können in der Farbtiefe True Color mehr als 2 MByte RAM belegen. Sollte ein solcher Effekt auftreten, dann verzichtet man besser auf aufwendige Hintergrundbilder und Hintergrundmuster.



Windows liefert verschiedene Hintergrundbilder für den Desktop. Du kannst aber mit dem Knopf „Durchsuchen" auch eigene Motive einbinden

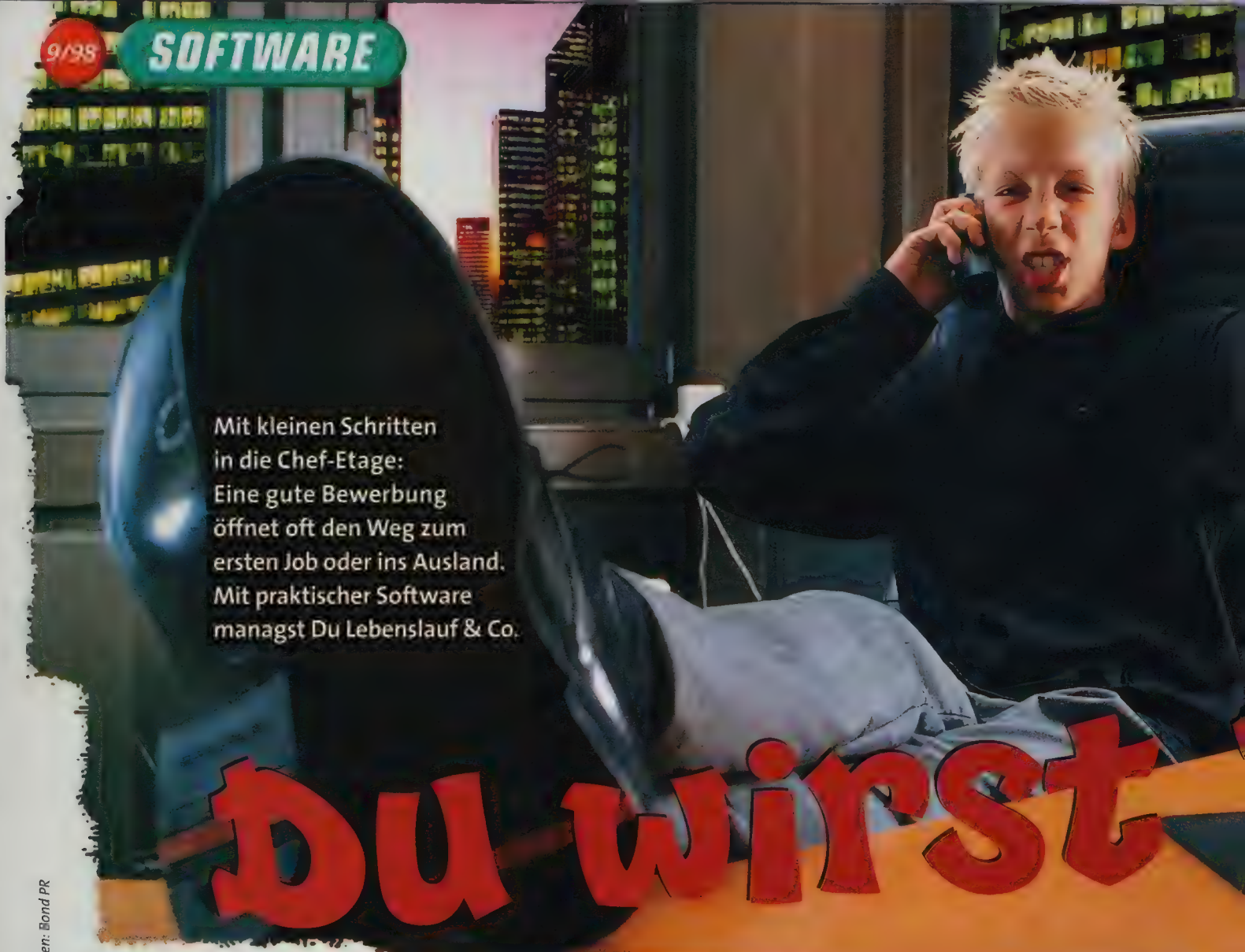
6. Themen für den Desktop laden

Das Pluspack für Windows 95 und 98 in seiner Standardversion liefert viele Motive, die unter anderem Icons, den Cursor, den Hintergrund und den Screensaver an bestimmte Themen anpassen.

- Diese oft sehr aufwendigen Motive findest Du in der Windows-Systemsteuerung unter dem Button „Desktop-Motive". Andere solcher Desktop-Themen, etwa mit Bildern und Sounds aus Filmen oder Comics, gibt es im Internet. Surfe beispielsweise auf die Seite *http://iol.freethemes.com* und hol Dir neue Themen auf Deinen PC.
- Probiere einige der Motive aus. Sie erscheinen in einem Vorschaufenster. Die Desktop-Themen sind zum Teil extrem bunt gestaltet und können nach einiger Zeit durchaus nerven. Dann kannst Du im selben Fenster ohne weiteres wieder den Windows-Standard einstellen.
- Windows liefert nach einem Rechtsklick auf den Desktop und „Eigenschaften" ein Register namens „Effekte". Außer der bereits besprochenen Option „Große Symbole" lohnt es sich, alle dortigen Einstellungen zu aktivieren. Die Effekte stellen die Schriften besser dar, liefern Icons mit mehr Farben und verändern das Verhalten von Fenstern, wenn Du sie mit der Maus bewegst.

Desktop-Themen wie dieses bringt Windows 98 mit, Windows 95 erhält sie durch sein Pluspack. Allerdings sind manche Motive so bunt, daß Du Mühe hast, die Desktop-Icons wiederzufinden

Text: André Zurawski



Mit kleinen Schritten in die Chef-Etage: Eine gute Bewerbung öffnet oft den Weg zum ersten Job oder ins Ausland. Mit praktischer Software managst Du Lebenslauf & Co.

Du wirst

Ob Ausbildung oder Praktikum in den Ferien – vielleicht sogar im Ausland: Mit Deiner Bewerbung vermittelst Du dem zukünftigen Arbeitgeber ein Bild von Dir. Um Dich vorteilhaft in Szene zu setzen, sollte bei Anschreiben, Lebenslauf und Zeugnissen jedes Detail stimmen. Das fängt beim Papier an und hört bei der korrekten und doch auffallenden Formulierung auf.

So ein kleines Meisterwerk hinzubekommen, ist nicht einfach. Es gibt jede Menge Software, die beim Schreiben von Bewerbungen helfen soll. Ob diese Programme taugen und wie sie Dir helfen, steht in diesem Test.

Bewerbungssoftware als Abenteuerspiel: Der Ritter der Azubis muß Geld und Waffen sammeln sowie Tests bestehen, um ans Ziel zu kommen

Spielerisch zum Job

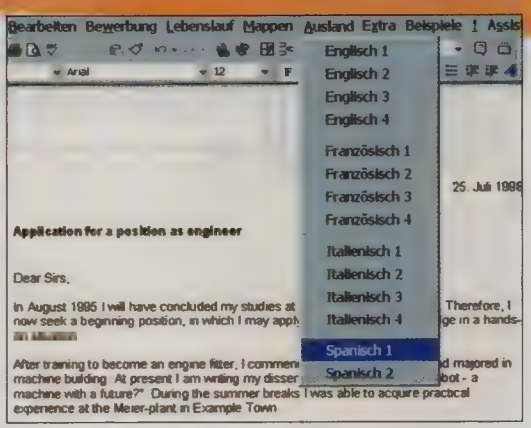
Als Abenteuerspiel aufgemacht ist die CD-ROM „Ritter der Azubis". Nach der Knappenprüfung (sprich Schulabschluß) heißt es in Richtung Schloß wandern, um dort vom König zum Ritter (gleich Traumberuf) geschlagen zu werden. Auf dem Weg dorthin kommt der Knappe durch fünf Städte, in denen er Wichtiges erfährt: welcher Beruf ihm wie auf den Leib geschneidert ist und wie er das dem Unternehmen seiner Wahl in der schriftlichen Bewerbung klarmacht. Hier kannst Du einen (sehr einfach gestalteten) Lebenslauf ausdrucken.

Meisterst Du auch noch Übungen wie das richtige Antworten beim Vorstellungsgespräch, erhältst Du genug Geld, um Waffen für kommende Abenteuer zu kaufen. Als letzte Prüfung vor dem Schloß des Königs mußt Du fiese Eignungstests in Mathe oder Deutsch bestehen. Verlierst Du hier, heißt es erneut losziehen und Geld sammeln. Auf aufregende Effekte oder tolle Sounds haben die Macher dieser CD-ROM allerdings verzichtet.

Fazit: Unterhaltsam gemachte Bewerbungs-Vorbereitung, gerade für Berufsanfänger.

Preis ca. 50 Mark; Macher: Logo Software, 55128 Mainz

Das Richtige für Weltenbummler: Die Software „Bewerbungen für alle Gelegenheiten" bietet auch Vorlagen in Fremdsprachen



Startklar fürs Ausland

Wie bewirbt man sich mit einer abgebrochenen Ausbildung oder für ein Auslandspraktikum? Beispiele hierzu finden sich auf der CD-ROM „Bewerbungen für alle Gelegenheiten" von Tewi. Die umfangreiche Makrosammlung für Word ab der Version 6 bietet auch den kompletten Inhalt für Bewerbungsmappen in Englisch, Französisch und Spanisch.

Im Menüpunkt „Extras" finden sich außerdem vorformulierte Absagen zu Gesprächsterminen, Internet-Adressen für die Jobsuche und Beispiele für das eigene Stellengesuch. Für den Umgang mit den Vorlagen muß man kein Word-Freak sein – bei Schwierigkeiten mit der Textverarbeitung helfen Trainings-Videos.

Was Du nicht findest, sind Tips, wie zum Beispiel für das richtige Verhalten beim Vorstellungsgespräch.

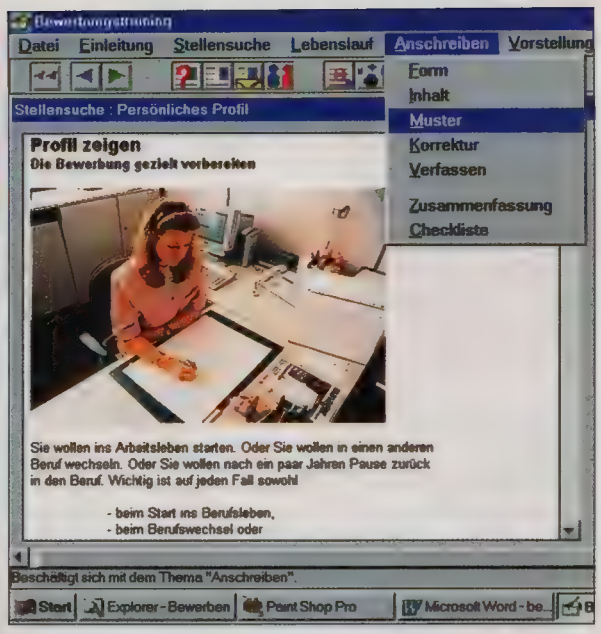
Fazit: Gelungene Vorlagen für komplette Bewerbungsmappen, jedoch keine Vorbereitung für die Bewerbungssituation.

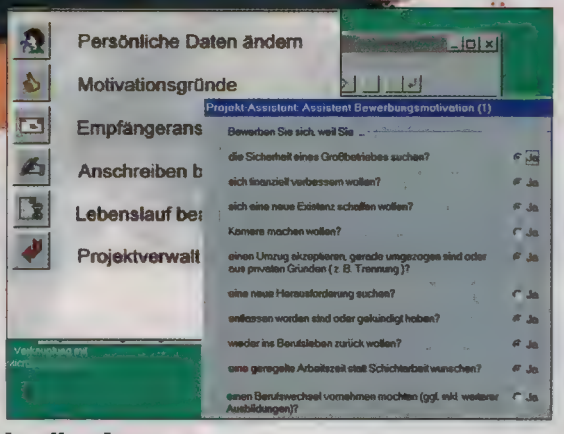
Preis: ca. 30 Mark; Macher: Tewi, 80976 München

Text: Annette Lindenau · Foto: Christian Vogel · Haare & Make-Up: Meike van den Heuvel/Fame · Wir danken: Bond PR

Boss!

Wo liegen Deine Stärken und Schwächen? Das Frage- und Antwort-Spiel zeigt sie Dir





Fragen beantworten und fertig: so erhältst Du super Bewerbungsunterlagen

Super-Pack in allen Lagen

Laß den Computer Deine Bewerbung schreiben! Dazu fütterst Du den Rechner mit der Software „Das große Bewerbungspaket". Ein Klick auf „Neues Projekt" startet eine absolut sichere Routine, an deren Ende das perfekte Anschreiben und der super gestaltete Lebenslauf stehen.

Wie das funktioniert? Sobald ein Projekt angelaufen ist, fragen jede Menge Formulare nach Dingen wie der eigenen Anschrift, den persönlichen Interessen oder warum es gerade dieser Beruf sein soll. Ist die Fragerei vorbei, fehlen nur noch die Daten für die verschiedenen Stationen Deiner Ausbildung. Anschließend steht der fertige Lebenslauf auf dem Bildschirm.

Beinahe noch simpler ist das Gestalten des Anschreibens: Aus einer Liste lassen sich Formulierungen für so gut wie jede Bewerbungssituation aussuchen und per Doppelklick ins Anschreiben einfügen. Auf die logische Reihenfolge der Sätze achtet das Programm.

Wenn Du Dir außerdem theoretisches Wissen über die richtige Bewerbung aneignen willst, lies das Buch, dem die CD-ROM beiliegt. Ausführlicher läßt sich kaum mehr beschreiben, worauf es beim Bewerben ankommt.

Fazit: Super! Das Buch liefert alle Infos zur Bewerbung, die Software setzt diese auf Knopfdruck um. 1

Preis: ca. 50 Mark;
Macher: Data Becker, 40223 Düsseldorf

Training für Aufsteiger

So gut wie alles, was es zum Thema Bewerben zu wissen gibt, enthält die CD-ROM „Bewerbungs-Training" von Systhema.

Das geht los mit Kriterien für das richtige Auswerten von Stellenanzeigen. Denn nicht jeder Job, der Dir auf den ersten Blick gefällt, ist auch wirklich der richtige. Weiter geht's mit Infos, welche Unterlagen unbedingt für die Bewerbungsmappe erforderlich sind. Du erfährst auch, was in einem guten Anschreiben drinzustehen hat (mit Formulierungsvorschlägen!) und wie Du Dich am besten für das Bewerbungsfoto zurechtmachst.

Das Highlight dieses Programms sind die Formulare: Hier lassen sich die Daten für den Lebenslauf oder das Anschreiben eintippen. Eine Rechtschreibprüfung checkt den Text, und dann druckst Du ihn einfach aus.

Die Software präsentiert sich allerdings sehr trocken: Jede Menge Text, so gut wie keine Bilder und gerade mal drei kurze Videos zum Thema Vorstellungsgespräch. **Fazit: Jede Menge Infos, praktische Übungen und Formulierungshilfen. Die Aufmachung ist jedoch zum Gähnen.** 3

Preis: ca. 30 Mark;
Macher: Systhema, 80807 München

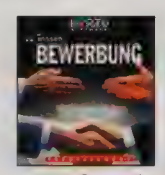
Die Info-Show

Couch Potatoes, aufgepaßt! Der erste Teil der CD-ROM mit dem schlichten Titel „Bewerbung" berieselt Euch mit comicartigen Clips, Dia-Shows und Videos. Dabei geht es um die richtige Vorbereitung, um den gut aufbereiteten Lebenslauf und das optimale Vorstellungsgespräch. Immer wieder berichtet dabei ein wirklicher Personalchef namens Schuhmann aus seiner täglichen Praxis und sagt klipp und klar, worauf es ihm bei einem Bewerber ankommt.

Zum Abgewöhnen sind bei dieser CD jedoch die Bedienerführung und die Aufmachung. Es gibt zum Beispiel keine Buttons für Befehle wie „Zurück" und „Vorwärts". Du mußt Dir einen Trainings-Abschnitt immer von Anfang bis Ende anschauen und kannst keine einzelnen Sequenzen nachschlagen. Zudem sind Grafiken und Bilder sehr schlicht geraten.

Im zweiten Abschnitt finden sich ganz passable Vorlagen für den Lebenslauf und das Anschreiben sowie eine Datenbank mit Firmenanschriften. **Fazit: Anschauliche Tips für Bewerber. Die Benutzerführung ist allerdings mangelhaft.** 4

Preis: ca. 40 Mark;
Macher: DTP, 22047 Hamburg



Informativ: Personalchef Schuhmann gibt Tips aus der Praxis fürs Vorstellungsgespräch

Zeichentrick wie im Kino: Nixe Arielle

Arielle

Abenteuer im Meer

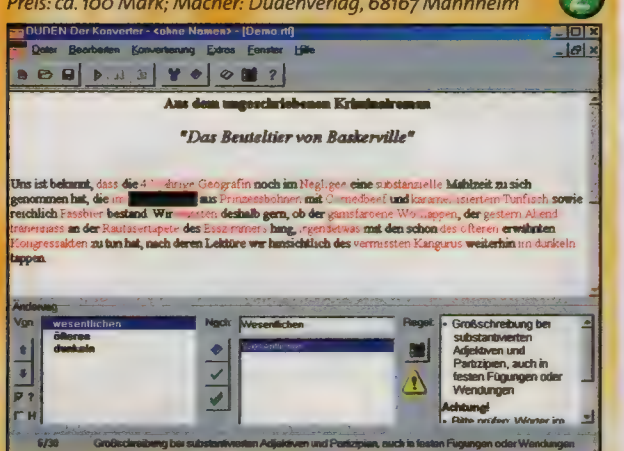
Wie im Kino hat die Meerjungfrau Arielle auch auf Deinem PC ein Problem: Sie will ein Mensch sein. Ihre Abenteuer mit der Hexe Ursula und dem Märchenprinzen kannst Du mit der CD-ROM „Arielle – Interaktive Abenteuer" im perfekten Disney-Outfit miterleben. Originalstimmen und Zeichentrickfiguren führen durch die liebevoll gestalteten Screens. Dabei lernst Du einiges über die Meeresbewohner, kannst mit Krabbe Sebastian komponieren und mußt einfache Rätsel lösen. **Fazit**: Perfekt gestaltetes Zeichentrick-Abenteuer für junge Disney-Fans.
Preis: ca. 80 Mark; Macher: Disney Interactive, 81677 München

Arielle und ihr Märchenprinz: Nachdem Du das Abenteuer bestanden hast, kannst Du auch eigene Zeichentrickbilder mit der Meerjungfrau gestalten

Der Konverter

Aus alt mach neu

Die Einführung der neuen Rechtschreibung ist beschlossen. Wenn Du Dir nicht selbst den Kopf über „Kuß" oder „Kuss" zerbrechen willst, hilft die CD-ROM „Der Konverter". Das Programm wandelt auf Knopfdruck Texte von der alten Rechtschreibung in die neue um. Wenn Wörter nur im Satzzusammenhang erkennbar sind, mußt Du allerdings selbst entscheiden, ob die neuen Regeln angewendet werden sollen. Dafür enthält das Programm das ausführliche Regelwerk der neuen Rechtschreibung zum Nachschlagen. **Fazit**: Per Mausklick zur neuen Rechtschreibung – praktisch.
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Dudenverlag, 68167 Mannheim



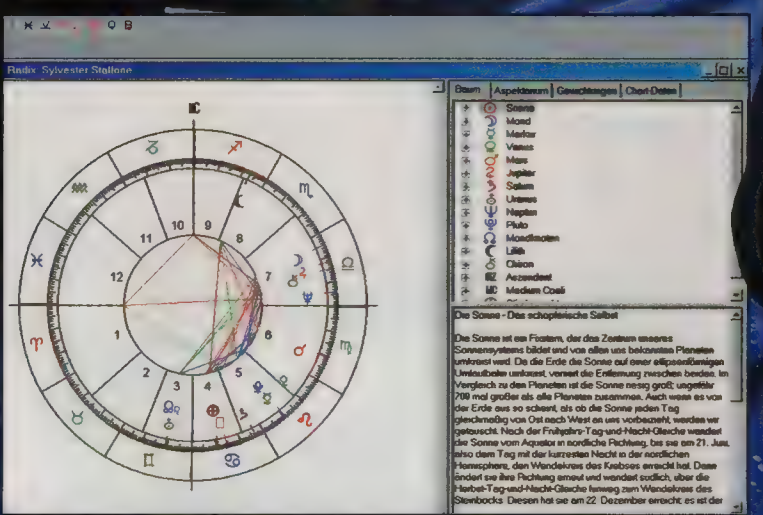
Alles, was im Text rot ist, hat der Konverter automatisch in die neue Rechtschreibung umgewandelt. Zweifelsfälle mußt Du aber selbst entscheiden

AstroWor

Was in den Sternen steht

Was haben Sonne, Mond und Sterne mit Deiner Persönlichkeit zu tun? Das Programm „AstroWorld 98" bringt es ans Licht. Alles, was Du brauchst, sind Dein Geburtsdatum mit genauer Uhrzeit, Geburtsort und aktuellem Wohnsitz, und schon erhältst Du ein 35 Seiten langes Horoskop. Es läßt sich mit farbigen Sternkarten ausdrucken. Von der Sonne bis zum Aszendenten stehen alle Sternzeichen im Detail aufgeschlüsselt, die für das Horoskop von Bedeutung sind. Nur wie die einzelnen Elemente zusammenspielen, erklärt das Programm nicht – das hängt von Deiner persönlichen Interpretation ab.

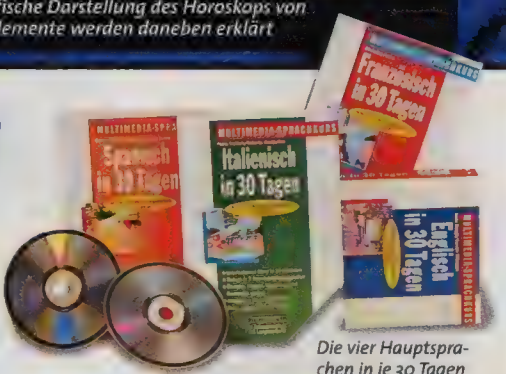
Witzig ist die Möglichkeit, Partnerhoroskope zu erstellen. Dabei geht das Programm allerdings immer vom Mann als Standard aus und vergleicht, ob eine bestimmte Frau aufgrund ihres Sternzeichens zu ihm paßt. Ob man daran glaubt oder nicht – Spaß bringt das Horoskop allemal. **Fazit**: Unterhaltsame Horoskope für Hobby-Astrologen.
Preis: ca. 50 Mark; Macher: Sybex, 40231 Düsseldorf



Bunt und bedeutungsvoll: Die grafische Darstellung des Horoskops von Sylvester Stallone. Die einzelnen Elemente werden daneben erklärt

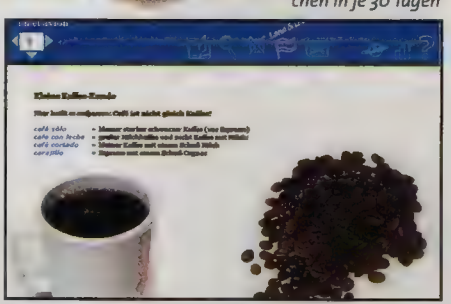
Sprachkurs

Neuland in 30 Tagen



Die vier Hauptsprachen in je 30 Tagen

Mit der neuen Sprachkurs-Reihe von Humboldt erwirbst Du unterhaltsam Grundkenntnisse in Spanisch, Italienisch, Englisch oder Französisch. Auf den jeweils zwei CDs mit insgesamt 30 Lektionen übst Du Dialoge, Grammatik und Vokabeln. Zusätzlich gibt es Infos zur Landeskunde. Wer einen Internet-Anschluß besitzt, kann zu jeder Lektion eine passende Webseite ansurfen, die direkt im Programm geladen wird. Alle fremdsprachigen Wörter und Sätze kannst Du Dir von Muttersprachlern anhören, nachsprechen und aufnehmen. **Fazit**: Didaktisch gut und super multimedial.
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Humboldt, 80711 München

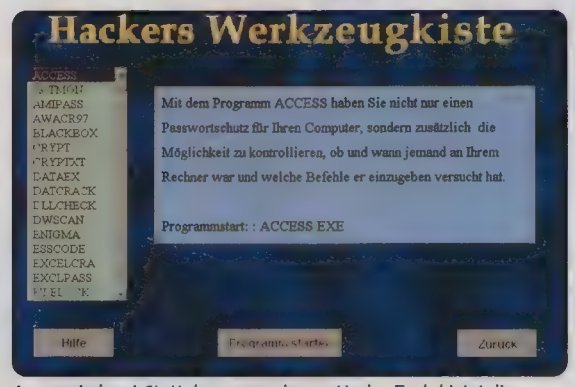


Kein kalter Kaffee: In jedem Kapitel des interaktiven Sprachkurses erfährst Du Nützliches zur Landeskunde

Mysteriös: Was sagen die Sterne über Deine Persönlichkeit aus?

Achtung, alles nur Show: Die CD-ROM bietet weder gute Infos noch Tricks

Vorsicht, Tricks für Freaks Hacker!



Augenwischerei: Statt der versprochenen Hacker-Tools bietet die CD eine Reihe von harmlosen Shareware-Programmen aus dem Web

Die CD-ROM „Achtung Hacker" will gleichzeitig Hackerprogramme für jedermann und Sicherheitshinweise gegen Hacker bieten. Doch keins der beiden Ziele erreicht sie wirklich. Statt Hacker-Tools finden sich unspektakuläre Shareware-Programme auf der Scheibe. Sie dienen etwa zum Verschlüsseln von Daten oder Verstecken von Windows-Dateien.

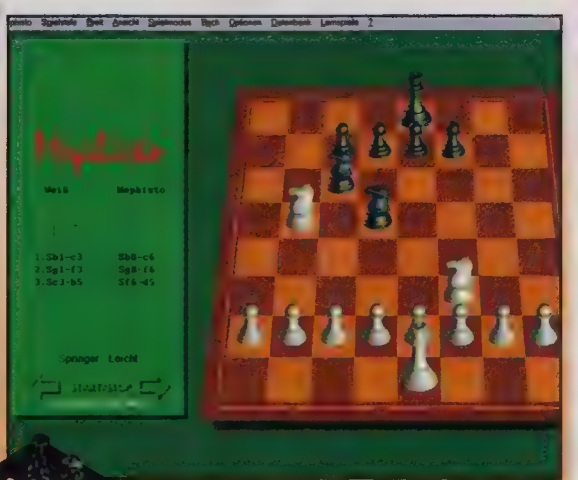
Außerdem enthält die CD ärgerliche Scherzviren, die zum Windows-Crash führen können. Denn manchmal sind die harmlos gemeinten Viren, beispielsweise kleine Käfer auf dem Bildschirm, nicht mehr zu stoppen. Die Hinweise, wie Du selbst Dein System vor Hackern schützen kannst, sind nur Binsenweisheiten.
Fazit: Unspektakuläre Tools und wenig nützliche Infos.
Preis: ca. 50 Mark; Macher: SAD, 89079 Ulm

5

Mephisto
Schach dem König!

Schach-Lernprogramm und Schachspiel in einem bietet die „Mephisto Meisterschule". Der international bekannte Schachgroßmeister Dr. Helmut Pfleger erklärt von der Pike auf, wie die verschiedenen Figuren ziehen. Anschließend kannst Du jede Figur in einem eigenen Trainingsspiel üben. Wer sich gewappnet fühlt für ein richtiges Match, tritt dann im Turniermodus gegen den Computer an. Dabei stehen drei verschiedene Spielstärken zur Verfügung. Willst Du einzelne Züge und Taktiken noch einmal nachsehen, ist ein fließender Wechsel zwischen Lern- und Turnier-Modus möglich. Einziges Manko: Die Sprecherstimme von Schachlehrer Dr. Pfleger ist reichlich dröge. **Fazit**: Gut gemachter Schach-Trainer nicht nur für Anfänger.
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Tewi, 80976 München

2



Ums Eck gehüpft: Im Lernmodus trainierst Du zum Beispiel die Züge der Springer-Figur

Schachspielen wie im richtigen Leben: Mephisto macht's

IN KÜRZE

3D-Atlas

Spannende Geographie: Die schön gestaltete CD-ROM „3D-Atlas" bietet Dir anschauliche Bilder, Fakten, Videos und Karten zu den Ländern dieser Welt. In einem Weltreise-Quiz testest Du später Dein Wissen.
Fazit: Unterhaltsam und informativ.
Preis: ca. 13 Mark; Macher: Pearl, 79426 Buggingen

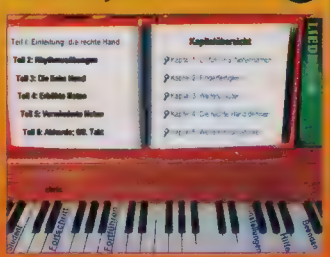
1

Im Quiz mußt Du beispielsweise Fotos den entsprechenden Ländern zuordnen

Klavier lernen

Mit „Teach Me Piano" hast Du einen Keyboard-Lehrer auf dem PC. Von den ersten Fingerübungen bis zum fertigen Musikstück haust Du voll in die Tasten. Leider ist die Sprecherstimme auf den Lehrvideos öde.
Fazit: Guter Piano-Kurs für Einsteiger.
Preis: ca. 180 Mark; Macher: Voyetra, Yonkers, USA

2



Ran an die Tasten: Das Hauptmenü des Piano-Kurses ist als Klavier gestaltet

Manga Clip Arts

Fast wie Lara Croft: Die Powerfrauen auf der CD-ROM „Manga Clip Arts" bieten viel fürs Auge. Die rund tausend Bilder kannst Du etwa in Briefköpfen, Postern oder auf Deiner Homepage verwenden.
Die Clip Arts sind allerdings sehr ähnlich und stellen oft dieselben Girls in verschiedenen Posen dar. **Fazit**: Manga-Girls ohne viel Abwechslung.
Preis: ca. 25 Mark; Macher: Ari Data, 47877 Willich

1

Stark: Manga-Girl als Clip Art

Text: Christiane Strobel

Seifenopern schäumen im Internet

Konkurrenz fürs Fernsehen: Das Internet hat eigene Soaps. Hier gibt es Herz-Schmerz und Action im Online-Outfit: Du klickst durch Seiten mit Texten, Bildern und Sound. Dabei kannst Du oft mitbestimmen, wie die Story weitergeht.

Die Clique

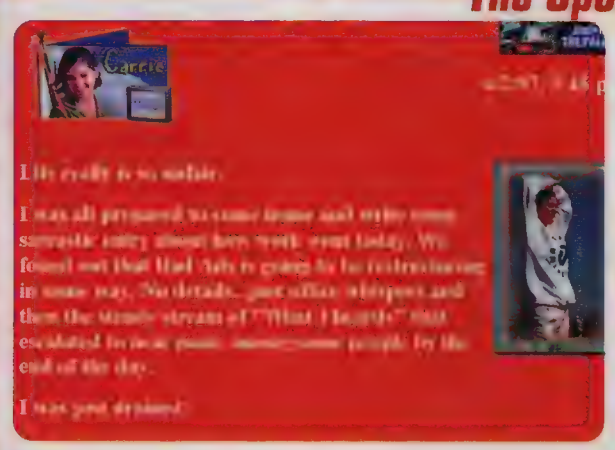
Maike ist schwanger von Horst Manfred. Der ist der Vater von Katja, die eine Affäre mit Nadine hat. Und zu allem Überfluß wird Maikes Freundin Alex auch noch von ihrem Freund betrogen. Oder war da gar nichts mit der feschen Aerobic-Lehrerin? Im Leben der deutschen Web-WG „Die Clique" ist reichlich für Herz-Schmerz gesorgt.

Du verfolgst die Storys anhand von Texten und Bildern und kannst manche Dialoge sogar gesprochen im Real Audio Format anhören! Die Seiten sind allerdings etwas eintönig gestaltet. In einem Message-Board kannst Du eigene Ideen in die Serie einbringen. Neue Folgen gibt es jeweils am 1. und 15. eines Monats.

Fazit: Unterhaltsame Geschichten aus dem Leben einer WG.

www.apix.de/clique/titelz.html

The Spot



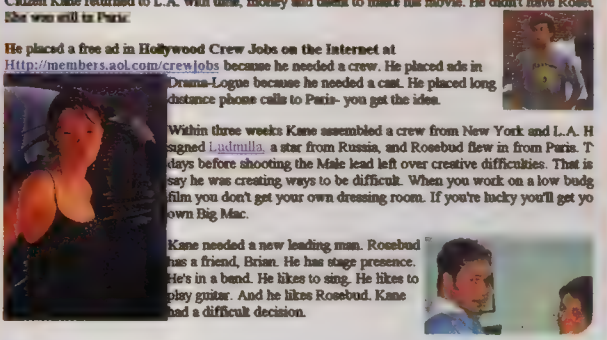
Die Geschichte rund um eine amerikanische Teenager-Clique in L.A. gilt als Dino unter den Online-Soaps. Seit 1995 ist die Seifenoper im Internet. Derzeit gibt es keine neuen Fortsetzungen – aber die alten (damals täglich erneuerten!) Storys über die fünfköpfige WG sind einen Besuch wert. Denn Jeff, Michelle, Lon, Jordan und Carrie haben fleißig jeden Tag ihre Gedanken in ein Tagebuch geschrieben.

Kurzfassungen der wichtigsten Ereignisse liefert Hund Sputnik, den man in seiner Hundehütte besuchen kann. Alle Texte der Tagebucheinträge sind mit knalligen Fotos aufgepeppt. Wichtige Dialoge gibt es auch zum Anhören als Sound-Datei.

Fazit: Soap-Klassiker auf englisch, den man gesehen haben muß.

www.thespot.com

101 Hollywood Blvd.



Citizen Kane ist verrückt nach Filmen und nach seiner Freundin Rosebud. Die muß aber erst mal auf ihn warten, denn Kane will Filmemacher werden. Schließlich sind wir hier in Hollywood! Mit ein paar Freunden von der Filmhochschule nimmt Kane seinen ersten eigenen Dreh in Angriff. Doch dann steigt der Kameramann plötzlich aus...

Was der Filmcrew aus L.A. bei ihrem Projekt alles zustößt, erzählen die Freunde im Web – allerdings auf Englisch. Du solltest fit in der Fremdsprache sein. Die Soap wird in unregelmäßigen Abständen fortgesetzt, die Seiten sind ziemlich einfach gestaltet.

Fazit: Unspektakuläre Grafik, witzige Filmbusiness-Storys.

www.101hollywood.com/index.htm

Cyb So

Letters from Abroad

Nick ist cool, Single und arbeitet als Musikkritiker. Als er zum Konzert der Rockgruppe Ice Scream geht, scheint alles wie ein ganz normaler Arbeitsabend. Doch dann begeht Bandleaderin Ice Selbstmord, statt auf die Bühne zu gehen. Für Nick beginnt ein spannendes Abenteuer, als er der Untoten einen Monat später in London begegnet.

„Letters from Abroad" ist eine englische Soap mit echtem Mystery-Feeling. Gruselige Hintergrundmusik und Soundeffekte begleiten die in Schwarz gehaltenen Webseiten. Immer wieder entscheidest Du selbst, wie die Handlung weitergehen soll.

Fazit: Spannende interaktive Mystery-Story in perfekter Optik.

www.actual-reality.co.uk/murder

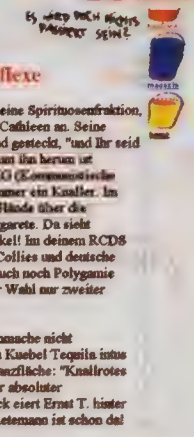
Kleine Welt

Die „Kleine Welt" ist zwar zur Zeit nicht aktiv, aber der Rückblick auf ein Jahr der wöchentlichen Fortsetzungsgeschichte lohnt sich. Gary erzählt beispielsweise seine neuesten Bettgeschichten, Polizist Sven geht auf die Jagd nach Drogenhändlern, und Valerie grübelt in der Zwischenzeit über ihr Liebesleben nach.

Die sieben Mitglieder der ältesten deutschen Cyber-WG haben alle wichtigen Ereignisse in ihre Tagebücher geschrieben. Du als Besucher der Soap kannst sie lesen. Wird die „Kleine Welt" wieder aktiviert, kannst du zudem die Storys per E-Mail mitgestalten.
Fazit: WG-Geschichten oberhalb des faden Durchschnitts.

www.kleinewelt.com

Ostenstraße



Folge 8: Reflexe

"Na siehste. Nur sechs Prozent für deine Spirituosenfraktion, ha, ha, ha", grölt Ernst T. Mettmann Cathleen an. Seine Krawatte ist wie immer in sein Hemd gesteckt, "und ihr seid das Gespött aller Leute." Der Lärm um ihn herum ist ohrenbetäubend. Die Fete in der KHG (Katholische Hochschulgenossenschaft) ist wie immer ein Knaller. Im Vorbeigehen flattern seine gierigen Hände über die enganliegende Seidenbluse von Margarete. Da sieht Cathleen rot: "Du unchristliches Ferkel! Im deinem RCDS (Freundeskreis für Rauhaardackel, Collies und deutsche Schäferhunde) wollt ihr jetzt wohl auch noch Polygamie legalisieren?! Dabei seid ihr bei der Wahl nur zweiter geworden."

Margarete hat Mettmanns plumpe Annäche nicht mitbekommen, weil sie einen halben Kuebel Tequila intus hat, und torkelt zielstrebig auf die Tanzfläche: "Knallrotes Gummiboot" von Wencke Möhre, ihr absoluter Lieblingssong. Mit versoffenem Blick eiert Ernst T. hinter Margarete her. Dann der Schock: Dietemann ist schon da!

In der Ostenstraße ist die Welt noch in Ordnung. Jedenfalls, bis Hector in der Bäckerei Avanti eine Willibaldi-Ecke zu viel kauft. Seine Freundin Margarete ist von dem süßen Schokogebäck nämlich ziemlich angenervt. Als dann auch noch ihre beste Freundin Cathleen über eine der Willibaldi-Ecken stolpert und sich das Bein bricht, nimmt das Chaos in dem verschlafenen Kaff seinen Lauf.

Da die Soap von Studenten der Uni Eichstätt geschrieben wird, kommen auch die meisten Figuren aus der Studi-Szene. Wer dieses Milieu nicht kennt, versteht manche Witze nicht. Die Komödie zeigt wenig gestalterische Höhepunkte, dafür aber Insiderwitz.
Fazit: Die Soap ist grafisch schlicht, aber ein kurzes Studium wert.

www.ku-eichstaett.de/StudGrup/Kuebel/osten8.htm

Heldenfußallee

Die Tusse in der Midlife-Krise von unten ist abgereist, der Typ liegt immer noch im Krankenhaus und kriegt als einziger nicht mit, wie verliebt die Frau Oberärztin in ihn ist, und das sexy WG-Girlie wirkt heute nichtig einsam. Da war es doch Ehrensache, daß Hanno Mirjam eingeladen hat, das Endspiel der Fußball-Weltmeisterschaft mit bei ihm anzuschauen. "Es kommen ein paar Freunde, und wir wollen ein kleines Festmahl veranstalten. Mit kulinarischen Leckerbissen aus Brasilien und Frankreich."

Mirjam hat dankend angenommen, obwohl sie eigentlich vorgehabt hatte, nochmal zur Love-Parade zu gehen. Aber bei dem Scheißwetter..... ! - Die 600 000 Raver aus aller Welt werden auch ohne sie auskommen...

Spannung, Spaß und Herz-Schmerz: Bei den Bewohnern der Heldenfußallee ist mehr los als in der „Lindenstraße". Tobi verwandelt sich in einen Werwolf, Verona Wiesenbusch findet einen magischen Videorecorder, und im Krankenhaus passiert ein mysteriöser Mord. Auch in der WG der Schrills hängt der Haussegen schief, weil Gigi nach Amerika will.

Wie die Handlung jeden Dienstag weitergehen soll, darfst Du selbst mitbestimmen. Jede Woche gibt es eine neue Ja/Nein-Frage, beispielsweise: „Bleibt Gigi in Amerika?". Allen Bewohnern der Heldenfußallee kannst Du auch E-Mails schicken.
Fazit: Packende Storys, super interaktiv und kultverdächtig.

www.berlinonline.de/spass/heldenfussallee

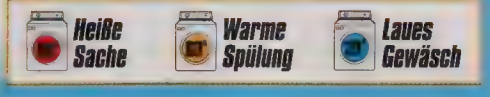
Die Trends

Die Web-Familie Trend hat es in sich: Alle sechs Familienmitglieder arbeiten als Trendforscher. Während Berti Fux die Ins und Outs im Sport erforscht und Thorsten bei Billy Clinton zum Dinner vorbeischaut, hat sich Yasmin Trend auf Mick Jaggers Bett spezialisiert. Aber was machen sie und Mick im Weltall? Fortsetzung folgt – wöchentlich.

Ähnlichkeiten mit Personen aus dem richtigen Leben sind dabei durchaus beabsichtigt. Denn die Geschichten um die trendige deutsche Familie enthalten eine kräftige Prise Satire. Alle Familienmitglieder haben eine eigene Homepage, auf der sie sich vorstellen, ihre Lieblings-Links präsentieren und E-Mails empfangen.
Fazit: Wöchentliche Satire für alle Fans von schrägem Humor.

www.dietrends.de/index2.htm

Text: Christiane Strobel



Die eigene Homepage

Teil 7: Ab ins Netz!

Du hast in sechs Kursteilen Deine eigene Homepage gebaut. Jetzt liegen die Seiten fix und fertig auf dem PC – nur sehen kann sie keiner. Erst wenn Deine Homepage im Internet steht, kann jeder Surfer sie bewundern. Damit man im Internet Seiten ansurfen kann, müssen sie auf einem Web-Server liegen. Ein solcher Server ist ein Computer, der Webseiten speichert und dann ins Netz schickt, wenn jemand, der im Web surft, sie aufruft.

Seine Homepage „ins Internet stellen" oder „uploaden" bedeutet also eigentlich, sie auf einem Web-Server zu speichern.

Einen solchen Web-Server betreibt jeder Internet-Provider. Allerdings erlauben nicht alle Provider ihren Kunden, auf dem Server eigene Homepages zu speichern. Auch die Größe des Speicherplatzes für eigene Seiten ist sehr unterschiedlich – sie schwankt zwischen 2 MByte und unbegrenztem Platz. Bei AOL beispielsweise erhält jeder Nutzer 2 MByte Speicherplatz und bei T-Online sogar nur 1 MByte. Die Homepage von Wallace und Gromit benötigt ungefähr 1,2 MByte Platz. Erkundige Dich am besten bei Deinem Internet-Provider, ob und wieviel Speicherplatz Du bekommen kannst.

Außerdem gibt es im Internet Anbieter, die jedem Surfer kostenlos Speicherplatz auf ihrem Web-Server zur Verfügung stellen. Als Gegenleistung mußt Du in Kauf nehmen, daß mehr oder weniger große Werbebanner auf Deiner Seite plaziert werden. Beim Anbieter XOOM beschränkt sich das auf einen kleinen Button mit Eigenwerbung – dafür bekommt man aber ganze 11 MByte Webspace, also Speicherplatz!

Dieser Schlußteil unseres Web-Design-Kurses erklärt Schritt für Schritt, wie Du Deine Homepage auf den Server von XOOM überträgst. Bei anderen Providern und Anbietern von Webspace funktioniert der Upload ähnlich.

Platz da! Mach alles klar für den Umzug ins Web und richte einen Webspace ein!

1. Webspace einrichten

● Surfe auf die Seite *www.xoom.com* und wähle an, daß Du die 11 MByte kostenlosen Webspace, also Speicherplatz, in Anspruch nehmen möchtest. Die Seiten von XOOM sind zwar in Englisch, es sollte aber kein Problem für Dich sein, die Anmeldeformulare zu verstehen und auszufüllen. Im Zweifelsfall hilft das kleine Übersetzungsprogramm „Babylon" – Du findest es auf *www.babylon.co.il* oder in AOL, Kennwort SCREENFUN. Wenn Du Babylon auf Deinem PC installiert hast, übersetzt es einfach per Mausklick Wörter aus dem Englischen ins Deutsche.

● Auf der XOOM-Seite erscheint nun ein Anmeldeformular, das Du online ausfüllen mußt. Hierfür brauchst Du eine funktionierende E-Mail-Adresse, denn Deine Zugangsdaten werden von XOOM dann per E-Mail versendet.

● Gib ins Feld „Member Name" einen Benutzernamen ein. Mit diesem Namen meldest Du Dich später am Server an. Gleichzeitig bestimmt er die Adresse der Homepage. Ist der Name beispielsweise „supergromit", dann lautet die Internet-Adresse für Wallace's Homepage so: *members.xoom.com/supergromit*

● Denk Dir nun ein Paßwort aus und tippe es in den beiden nächsten Feldern ein. Auch das Paßwort ist für die künftige Anmeldung am Server nötig. Nur wer das Paßwort kennt, kann Änderungen an Deiner Homepage vornehmen.

● Gib Deinen Namen ein. Die anderen Felder mußt Du nicht ausfüllen. Nach Klick auf OK schickt XOOM Dir eine Mail mit den Zugangsdaten für den neuen Webspace.

● Wie in dieser E-Mail angegeben, surfst Du auf die Seite *xoom.com/validate* – dort bestätigst Du, daß Du mit den Nutzerbedingungen einverstanden bist und gibst im Pop-up-Fenster Benutzernamen und Paßwort ein. Jetzt ist der Webspace für Deine Homepage fertig eingerichtet und bereit für den Upload.

Einwohnermeldeamt für Web-Bewohner: Beim Webspace-Anbieter XOOM füllst Du online ein Formular aus, um einen Speicherplatz für Deine Homepage einzurichten. Wähle Benutzernamen („Member Name") und Paßwort und gib auch Deinen Namen an

2. Dateien vorbereiten

● Bevor Du Deine Dateien auf den Server spielst, solltest Du noch einmal checken, ob alles funktionstüchtig ist. Überprüfe alle Links und alle Bilder.

● Vergewissere Dich, daß die Adressen für die Links und Bilder relativ angegeben sind, also etwa <img src="pics/wallace.gif"> und nicht in absoluten Bezügen wie <img src="d://homepage/pics/wallace.gif".

Falls Verweise auf ein Verzeichnis auf Deiner Festplatte bestehen, findet der Web-Server die Bilder und Links später nicht, und sie funktionieren im Web nicht. Ändere solche Angaben in **<image src="">** und **<a href="">** in relative um.

● Sieh nach, ob alle Dateinamen in Kleinbuchstaben geschrieben sind, auch die, auf die innerhalb der HTML-Dokumente verwiesen wird. Auf dem PC unter Windows spielen Groß- und Kleinbuchstaben keine Rolle. Der Internet-Server unterscheidet hingegen Groß- und Kleinbuchstaben – man sagt: er ist „case sensitive". Die Datei „Wallace.html" ist für ihn eine andere Datei als „wallace.html".

Wandle darum alle Dateinamen komplett in Kleinbuchstaben um, dann kann nichts mehr schiefgehen!

INFO

Weitere Gratis-Webspaces

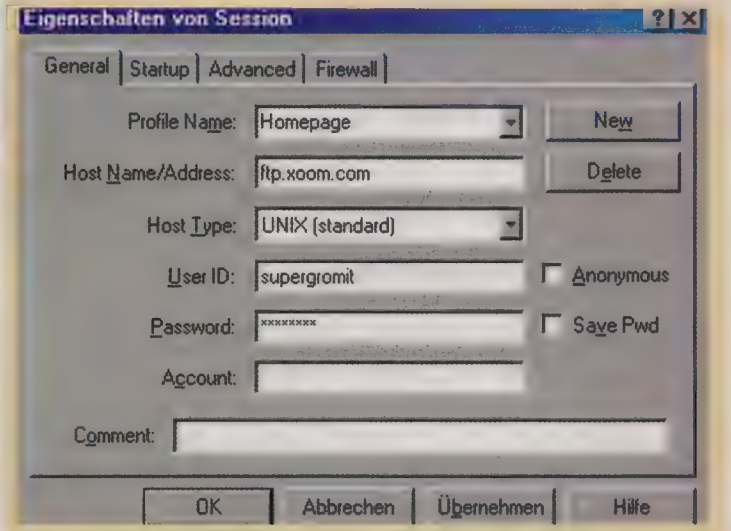
www.fortunecity.com
10 MByte, englisch, packt große Werbebanner auf die Seiten. Eigene Adresse nach dem Muster: *www.fortunecity.com/gebiet/ort/nummer*

www.geocities.com
11 MByte, englisch, Werbung im Pop-up-Fenster, Wasserzeichen von Geocities. Eigene Adresse: *www.geocities.com/gebiet/ort/nummer*

www.freepage.de
12 MByte, deutsch, macht oben Frame mit Werbung auf die Seite. Eigene Adresse: *http://private.freepage.de/name*

www.fsn.net
20 MByte, englisch, großes Werbebanner oben und kleines unten. Eigene Adresse nach dem Muster: *www.name.com*

www.crosswinds.net
Unbegrenzter Webspace, keine Werbung, aber sehr langsam! Eigene Adresse: *www.name.com*



Ins Startfenster von „WSFTP" gibst Du die Daten für die Verbindung zum Server ein. Ins Feld „Host Name/Address" kommt die Adresse des XOOM-Servers. Als „Host Type" wählst Du „UNIX (standard)". Gib jetzt noch Deinen Benutzernamen und das Paßwort ein

3. Upload-Programm starten

● Um die Dateien auf dem Web-Server zu speichern, brauchst Du ein Programm, das sie von Deiner Festplatte auf den Server überträgt. Den Upload-Vorgang nennt man FTP (File Transfer Protocol).

Ein Upload-Programm heißt FTP-Client. Einfach und komfortabel zu bedienen ist das Programm „WSFTP". Es steht auf der XOOM-Seite und in AOL, Kennwort SCREENFUN, zum Downloaden bereit.

● Installiere „WSFTP". Nach dem ersten Start erscheint auf dem Screen ein Eingabefenster. Hier mußt Du die Informationen eingeben, die das Programm braucht, damit es mit dem Server von XOOM Kontakt aufnehmen kann.

● In das Feld „Profile Name" tippst Du einen beliebigen Namen ein, zum Beispiel „Homepage". Das ist der Name, unter dem im FTP-Programm die Verbindungsdaten gespeichert werden.

Wenn Du künftig weitere Dateien auf den XOOM-Server spielen willst, brauchst Du nicht nochmals alle Daten eingeben, sondern wählst das Profil „Homepage".

● Gib ins Feld „Host Name/Address" die Adresse des Servers von XOOM ein. Sie lautet *ftp.xoom.com*

● Als „Host Type" ist die Einstellung „Unix (standard)" richtig.

● Bei „User ID" gibst Du Deinen XOOM-Benutzernamen ein, ins Feld „Password" das zugehörige Paßwort. Alle anderen Felder bleiben leer.

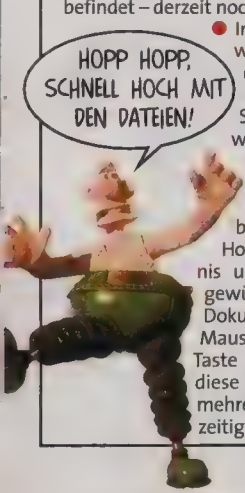
● Bestätige mit Klick auf „OK" und „WSFTP" nimmt die Verbindung zum XOOM-Server auf.

Ready for Take-Off? Yes!

4. Dateien hochladen

● Hat „WSFTP" erfolgreich Kontakt zum XOOM-Server aufgenommen, dann meldet sich das Programm mit einem „Ding Dong"-Sound und ist bereit.

● Die Benutzeroberfläche des Programms ist zweigeteilt. Die linke Hälfte zeigt an, welche Dateien auf Deinem PC zu finden sind. Im rechten Fenster wird dargestellt, was sich in dem zuvor eingerichteten Webspace auf dem XOOM-Server befindet – derzeit noch gar nichts.



● Im linken Fenster wählst Du aus, welche Dateien nach rechts auf den FTP-Server geschoben werden sollen.

Klicke Dich dazu durch die Verzeichnis-Struktur bis hin zu Deinem Homepage-Verzeichnis und markiere alle gewünschten HTML-Dokumente mit der Maus. Halte die „Strg"-Taste gedrückt – auf diese Weise kannst Du mehrere Dateien gleichzeitig markieren.

● Wenn Du auf den Rechts-Pfeil in der Mitte zwischen den beiden Fenstern klickst (roter Kringel), werden die ausgewählten Dateien auf den Server übertragen. Nach erfolgreicher Aktion erscheinen sie im rechten Fenster aufgelistet.

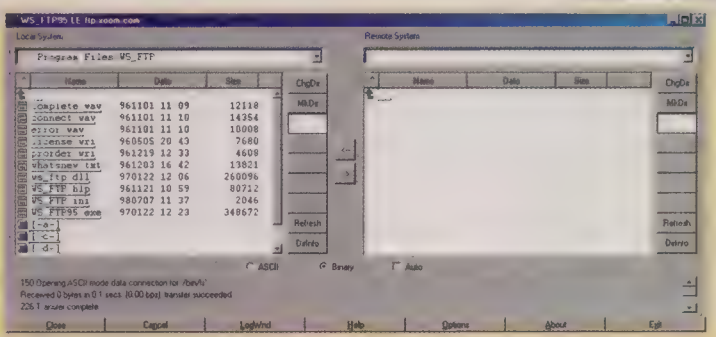
● Du kannst auch ein ganzes Verzeichnis auf einmal auf den Server schieben. Wähle dazu einfach den Ordner aus und klicke dann auf den Rechts-Pfeil. So überträgst Du beispielsweise den gesamten Bilder-Ordner „pics".

● Mit „Close" (roter Kringel) beendest Du die Verbindung zum Server. Jetzt kannst Du nachsehen, ob alle Dateien richtig übertragen wurden. Surfe dazu einfach zu Deiner Homepage-Adresse: *members.xoom.com/benutzername*

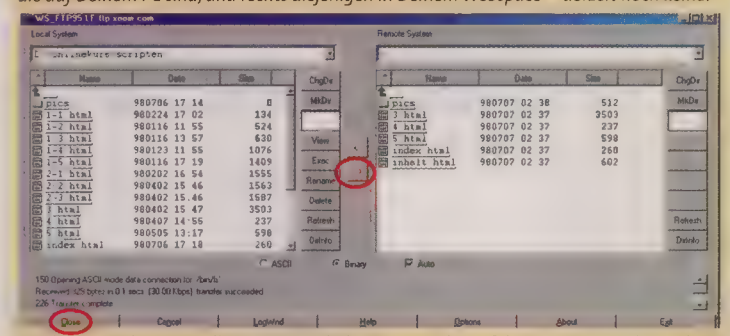
Wallaces und Gromits Seite aus dem Online-Kurs hat zum Beispiel die Adresse *members.xoom.com/supergromit*

● Sind manche Bilder nicht zu sehen oder funktionieren Links nicht, überprüfe noch einmal alle Dateien, wie in Punkt 2: „Dateien vorbereiten" aufgeführt.

● Änderungen an Deiner Homepage nimmst Du immer lokal auf Deiner Festplatte vor. Die geänderten Dateien schiebst Du dann mit FTP auf den Server und überschreibst dadurch die alten.



Sobald „WSFTP" Kontakt zum Server aufgenommen hat, erscheinen links die Dateien, die auf Deinem PC sind, und rechts diejenigen in Deinem Webspace – derzeit noch keine!



Markiere mit der Maus alle Dateien im linken Fenster, die auf den Server gespielt werden sollen. Klicke dann auf den Rechtspfeil (roter Kringel), und die Dateien werden übertragen

Text: Christiane Strobel · Fotos: EHAPA (6)

5. Mit HTML-Editoren arbeiten

Super! Deine Homepage steht jetzt im Internet. Aber damit ist Dein Webdesigner-Job noch nicht zu Ende! Die besten Seiten im Web sind nämlich solche, die sich ständig verändern. Denn nur wo es immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt, surft jeder gerne hin. Nutze also Deine 11 MByte Speicherplatz auf dem XOOM-Server und erweitere, erneuere und verändere Deine Webseiten regelmäßig!

Es gibt Programme, die das Bearbeiten von HTML-Seiten leichter machen. Mit ihrer Hilfe kannst Du in Zukunft schnell und einfach an Deinen Seiten basteln. Doch nur wer Grundkenntnisse in HTML hat und sich mit den Tags auskennt, kann diese auch sinnvoll nutzen. Hier sind die vier am häufigsten verwendeten HTML-Editoren.

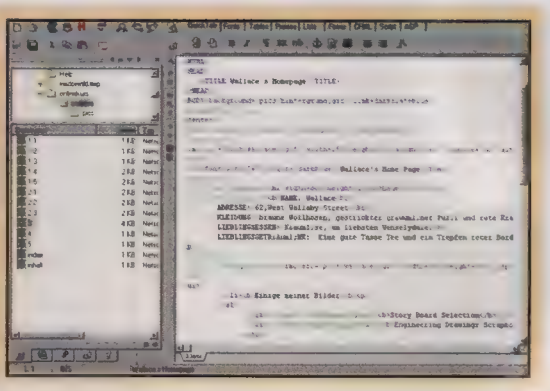
Homesite

„Homesite" ist der Star unter den HTML-Editoren – viele Profi-Programmierer arbeiten mit diesem Shareware-Programm. Du findest es zum Download auf der Seite *www.tucows.de* oder in AOL, Kennwort SCREENFUN.

Editiert wird direkt im Quellcode und nicht in einer grafischen Ansicht (siehe „Front Page Express" und „Netscape Page Composer"). Die Tags im Quellcode färbt das Programm übersichtlich ein. So erkennst Du sofort, was HTML-Anweisungen sind, wo normaler Text steht und wo sich Links befinden.

Über eine Menüleiste kannst Du auf Knopfdruck HTML-Tags einfügen, ohne sie tippen zu müssen. Für jedes Tag steht per rechten Mausklick eine Liste passender Attribute zur Auswahl. Tabellen und Frames machst Du schnell und einfach mit Eingabehilfen, die schrittweise durch den Arbeitsvorgang führen. Auch Bilder und Links fügst Du per Mausklick ein. Für Profis stehen sogar Vorlagen für JavaScript und Java Programm zur Verfügung.

Fazit: Der Editor „Homesite" überzeugt auf der ganzen Linie durch umfassende Funktionen und einfache Bedienung.



*Übersichtlich und praktisch zugleich: „**Homesite**" färbt HMTL-Tags so ein, daß ihre Funktion sofort sichtbar wird. Fast alle Tags kannst Du per Klick über die Menüleiste einfügen*

Netscape Page Composer

Der „Netscape Page Composer" ist ein HTML-Editor, der in den Netscape Browser (ab Version 4.0) eingebaut ist. Er verbirgt sich unter dem Button „Communicator" in der Netscape-Menüleiste.

Der „Composer" funktioniert nach dem sogenannten WYSIWYG-Prinzip, kurz für „What you see is what you get". Das bedeutet, daß Du Deine Seite in einer grafischen Ansicht editierst, die schon genau so aussieht, wie die Seite später im Internet dargestellt wird. Der Vorteil daran: Du brauchst Dich nicht um den Quellcode kümmern. Jedoch läßt sich auf diese Weise nie ein so genaues Layout festlegen, als wenn man es von Hand mit Tabellen und Frames zusammenbaut.

Für kleine Änderungen auf der Homepage ist der „Composer" praktisch und akzeptabel. Willst Du eine komplett neue Seite damit aufbauen, solltest Du aber aufpassen. Der „Composer" schreibt nämlich jede Menge überflüssigen und chaotischen Quellcode, in dem sich später keiner mehr zurechtfindet.

Fazit: Der „Netscape Page Composer" ist praktisch für kleine Veränderungen, aber nicht für den kompletten Seitenaufbau.

*Mit dem „**Netscape Page Composer**" veränderst Du Seiten, ohne Dich um die HTML-Tags zu kümmern. Allerdings produziert das Programm chaotischen Quellcode*

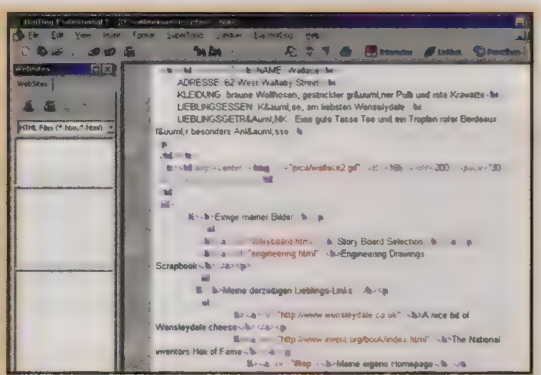
Hot Dog Pro

Der HTML-Editor „Hot Dog Pro" hat Fans vor allem unter Leuten, die Wert auf Fun beim Arbeiten legen. Denn zusätzlich zum normalen Editor enthält er eine Reihe von witzigen Zusatzprogrammen. Mit ihnen machst Du zum Beispiel bewegte Schriftzüge, lustige Animationen oder Imagemaps.

Der normale Editor funktioniert ähnlich wie „Homesite": er färbt HTML-Tags im Quellcode ein und läßt sich über eine Menüleiste bedienen. Für Tabellen und Frames gibt es praktische Eingabehilfen. Einziger Nachteil: die kleinen Zusatzprogramme von „Hot Dog" kosten natürlich auch zusätzlichen Speicherplatz. Deswegen ist der Editor etwas sperriger – dafür aber auch unterhaltsamer als der rein funktionelle „Homesite"-Editor.

Du kannst das Shareware-Programm von *www.tucows.de* oder aus AOL, Kennwort SCREENFUN, downloaden.

Fazit: Ein starker Funktionsumfang und einige lustige Zusatzprogramme.



*Einfach und handlich zu bedienen: Der Editor „**Hot Dog Pro**" macht HTML-Tags im Quellcode kunterbunt und rückt sie sinngemäß ein. Das Bearbeiten einer Seite wird dadurch bequemer*

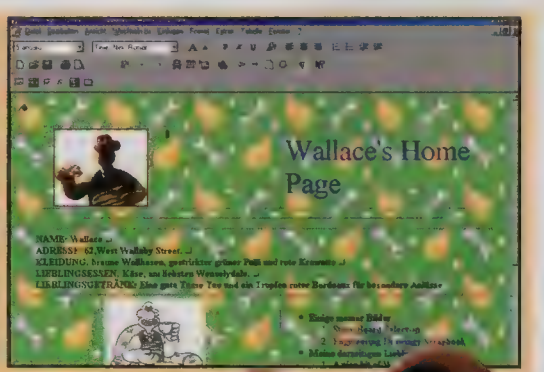
Front Page Express

„Front Page Express" ist Microsofts Gegenstück zum „Netscape Page Composer". Diesen Editor findest Du als Zusatzprogramm des Browsers Microsoft Internet Explorer ab der Version 4.0.

Er arbeitet wie der „Composer" mit grafischer WYSIWYG-Ansicht und ermöglicht das Editieren von Seiten, ohne daß man an den HTML-Code gehen muß.

Noch mehr als beim „Composer" ist hier jedoch Vorsicht geboten: Es kommt schon mal vor, daß das Programm Farben Deiner Seite verändert. Aus dem weizengelben Hintergrund vom Kochrezept auf Wallace's Homepage wurde beim Test etwa weinrot! Zudem wandelt das Programm relative Bildangaben im Quellcode in absolute um. Veränderst Du also eine Seite mit „Front Page Express" und stellst sie wieder ins Netz, mußt Du alle Bildquellen und Links nochmal prüfen.

Fazit: „Front Page Express" ist für kleine Anpassungen in Ordnung. Du solltest aber immer den Quellcode überprüfen.



*WYSIWYG: What you see is what you get: Mit „**Front Page Express**" bearbeitest Du HTML-Seiten in einer grafischen Ansicht. Den Quellcode sieht man nicht*

Teil 1-6: Die bisherigen Kurs-Teile verpaßt?

Du kannst sie noch als Kopie erhalten. Schicke einen Brief mit adressiertem Rückumschlag (Standard-Brief) an:
BRAVO SCREENFUN,
Stichwort „Online-Kurs",
Postfach 200221,
80002 München

einfach

BRAVO SCREENFUN TASTISCH

Günstig und praktisch:

drei BRAVO SCREENFUN bekommen – zwei bezahlen!

Wenn Du den Coupon ausfüllst und abschickst, bekommst Du drei Ausgaben der BRAVO SCREENFUN zum Preis von zwei! Und die Hefte werden Dir ohne zusätzliche Gebühren direkt nach Hause geliefert.

3 Hefte zum Preis von 2

Deine SCREENFUN-tastischen Abo-Vorteile:

Du sparst 4 Mark – bekommst also ein Heft ganz umsonst.

Du zahlst keine Zustellgebühr.

Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten.

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg.

JA, ich möchte BRAVO SCREENFUN 3 Hefte lang zum Probierpreis von DM 8,00 (statt DM 12,00) testen.

Wenn ich BRAVO ScreenFun regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO ScreenFun dann zum Bezugspreis von jährlich DM 48,00 inkl. Zustellgebühr.
Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht erhaltene Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück.

Name

Vorname Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

✗ 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

M-OV 03/002 **02/01196**

Vertrauensgarantie:

Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann.
Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.12.1998 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen).

Datum

✗ 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann.
Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline

Fax 040/3019-8182

Rat' mal, wer zum Essen kommt: Godzilla besucht New York

Schiffbruch: Ein Kutter ist das erste Opfer der gigantischen Echse. Zuerst kann sich keiner den Unfall erklären

Grün, groß und schuppig! Godzilla kommt nach New York und trampelt jeden zweiten Wolkenkratzer nieder. Können Menschen das Monster stoppen?

GODZILLA

Die Menschen staunen nicht schlecht, als Wolkenkratzer wie Kartenhäuser in sich zusammenfallen

Was die Aktivisten von Greenpeace schon immer wußten, ist eingetreten: Atomtests in der Südsee haben die Natur aus dem Gleichgewicht gebracht. So mutiert ein possierlicher Leguan zum wolkenkratzerhohen Monster, das der Kapitän eines japanischen Walfängers kurz vor seinem Ableben noch auf den Namen „Godzilla" tauft.

Wissenschaftler und Militärs sind ratlos, ist außer zerquetschten Schiffen und riesigen Fußabdrücken doch nichts von dem Ungeheuer zu sehen. Entsprechend erstaunt sind die Eingeweihten, als Godzilla im New Yorker Hafen an Land geht.

An dieser Stelle beginnt der lang erwartete Film erst richtig: Godzilla macht in Manhattan alles platt, was zufällig im Weg steht. Die US-Army ist trotz Hi-Tech-Hubschraubern unfähig, das Tier mit Raketen zu treffen, und trägt deshalb unfreiwillig zur Zerstörung bei. Klar, wie sollen Kampfpiloten auch ein Ziel von nur 130 Metern Höhe treffen?

Rettung naht erst durch den verschusselten Wissenschaftler Nick Tatopoulos (Matthew Broderick, „Ferris macht blau") und den dubiosen, französischen Geheimdienstler Roaché (glänzend: Jean Reno, „Der Profi"). Zwei New Yorker Fernsehjournalisten – darunter Nicks Ex-Flamme – vervollständigen das Quartett. Gegen den Willen der US-Army sagen die vier der Riesenechse den Kampf an. Als sie schließlich Hunderte von Eiern finden, wird klar, daß Godzilla nicht irgendein männlicher Echsen-Flegel, sondern ein um seine Nachkommen besorgtes Weibchen ist.

Godzilla also gibt es satt: in X-Large ebenso wie im Babyformat. Und Regisseur Roland Emmerich („Stargate", „Independence Day") wäre ein toller Actionfilm gelungen, wenn er die wilden Spezialeffekte rund um seine Echsen nicht in eine Handlung hätte einbinden müssen. Überflüssige Szenen und so mancher unlogische Flickflack sind die Folge. Das kennt man ja aus ähnlichen Reißern. Und es erstaunt auch nicht, daß die Schauspieler in dem Minimal-Plot lediglich Staffage sind. Zwei Dinge müssen sie draufhaben: sprinten, was die Beine hergeben, und erstaunt den Mund aufreißen. Dafür darf Godzilla in bester Drachenmanier Feuer speien, gegen U-Boote und Torpedos antreten und vom Empire State Building bis zur Brooklyn Bridge so ziemlich jedes New Yorker Heiligtum demolieren.

Eine Fortsetzung mit den amoklaufenden Viechern ist geplant. Das wird die New Yorker kaum erheitern. Uns auch nicht. Denn: Größe ist nicht alles.

Action 2 | Spannung 4 | Spaß 3

Godzilla

Actionfilm/USA

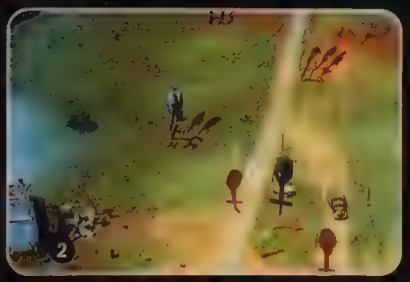
Start: 10.9. | ab 12 Jahre

www.godzilla.com

Darsteller: Matthew Broderick, Jean Reno, Maria Pitillo, Hank Azaria, Doug Savant

Größe ist nicht alles: Wildes Effektspektakel um ein amoklaufendes Monsterviech

3

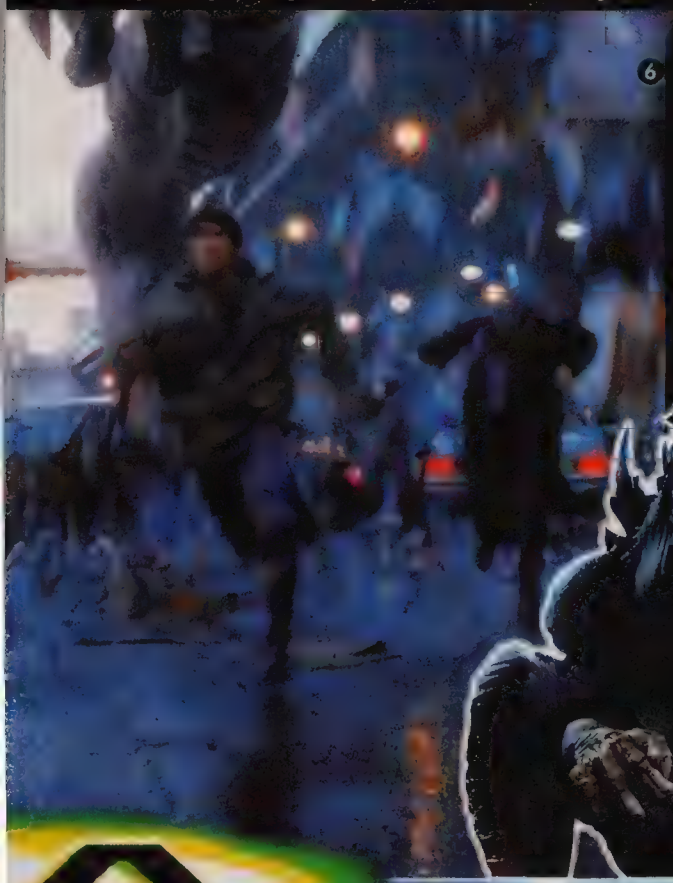


Langsam wird die Regierung nervös: Riesige Fußspuren deuten auf etwas hin, was es eigentlich gar nicht geben dürfte

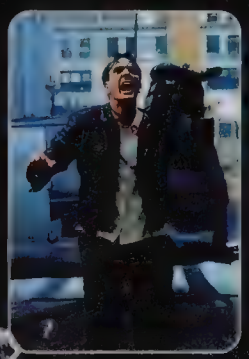
Rätselraten in großer Runde: Amerikanische Wissenschaftler werten ihre Ergebnisse aus und können es nicht fassen – Godzilla lebt!

Godzilla's Auftauchen vor der amerikanischen Küste wird als erstes von einem alten Angler bemerkt, der um sein Leben rennen muß

Morgens, halb zehn in Amerika: Godzilla stampft unbekümmert durch New York



Vom Taxi bis zum Passanten wird alles geplättet, was im Weg steht. Die Menschen flüchten voller Panik vor dem Monster

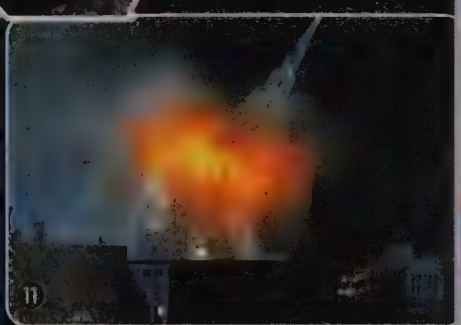


Mann, ist der dick, Mann: Godzilla ist im Anmarsch

Todesmutige Fernsehreporter im Einsatz: Wie angewurzelt steht der verschreckte Kameramann auf der Straße, während sich Godzillas Fuß auf ihn hinabsenkt

Armer Franzose: In New York werden statt Croissants nur klebrige Donuts zum Kaffee serviert

Wiiiillmaaa! Eigentlich sucht Godzilla bloß einen Brutplatz für seine Nachkommen und begreift nicht, was für eine Zerstörung er anrichtet



Daran ist Godzilla unschuldig: Das Chrysler-Building haben die unfähigen Helikopter-Piloten auf dem Gewissen, die Godzilla durch Manhattan jagen

Alte Liebe rostet nicht: Im Kampf gegen das Monster verliebt sich Nick wieder in seine Ex

Glück für das Helden-Quartett: Godzilla mag keine Taxis. Ein Stromkabel verhilft den vieren zur Flucht – vorläufig...

Interview mit Roland Emmerich

SCREENFUN: Ist Godzilla unter Ihrer Regieführung nicht etwas riesig geraten?

Wir mußten alles Vorangehende überbieten. Unser Godzilla sollte den Zuschauer allein durch seine Größe schocken. Das haben wir durch Computer Generated Image erreicht. Der Prozeß seiner Schöpfung hat Monate gedauert, weil wir mit völlig verschiedenen Echsen-Formen experimentierten.

SCREENFUN: Wie arbeitet man mit einem Star, der gar nicht existiert?

Mit der normalen Arbeit eines Regisseurs hat das wenig zu tun. Man filmt mit einem Phantom. Während der Dreharbeiten muß man sich das Hauptelement der Szenen, nämlich Godzilla, immer nur vorstellen. Man muß ständig vor seinem geistigen Auge haben, was vorher war und was als nächstes passiert. Auch für die Schauspieler ist es nicht leicht, weil für sie ihr Gegenspieler auch nur imaginär ist.

SCREENFUN: Ihr Godzilla ist zwar beängstigend, aber ganz sympathisch!

Ja, weil ich ihn als Tier und nicht als Monster geschaffen habe, fühlt man etwas für ihn. Im Grunde sucht er ja nur einen Brutplatz für seine Nachkommen. New York scheint ihm dafür ideal. Godzilla frißt keine Menschen. Er tritt nur zufällig auf welche. Wir tun das bei Ameisen ständig und sind auch keine Bestien.

SCREENFUN: War „Godzilla" als Blockbuster geplant?

„Godzilla" sollte ein guter Sommerspaß werden. Mehr nicht. Bei „Independence Day" war das anders. Da ging es nur ums Geld. Jedes Gespräch drehte sich nur darum.

SCREENFUN: Aber darüber spricht jetzt auch wieder jeder.

Aber ohne mich. Ich bin nur der Filmemacher und halte mich raus, wenn es ums Finanzielle geht. Dafür sind andere zuständig, und die lassen mich zum Glück bei meinem Geschäft in Ruhe.

SCREENFUN: Wird es eine Fortsetzung geben?

Ich muß nicht, aber ich werde es mir ernsthaft überlegen, weil es soviel Spaß gemacht hat.

Text: Christian Hanning, Angelika Busche, Interview: Edmund Brettschneider, Photos: Globe Photos Inc., Photofest (3)

GODZILLA

... und wie ihn die Welt sah

Seit 44 Jahren schon stampft die grüne Echse durch asiatische Pappkulissen. 22 japanische „Godzilla"-Filme gibt's: Trash, Monster, Schutt und Asche pur. Erst 1998 reiste Godzilla in die USA ein.

Der Klassiker: Godzilla heißt in Japan ...

Trash-Faktor

Ist die Story billig, abstrus und total unsinnig, ist sie Wegwerfware – Trash. Je kruder die Story, desto höher der Trash-Faktor. Doch: Aus Trash wird heute immer öfter Kult.

Monster-Faktor

Je mehr Monster, Special Effects und aufwendige Monstertechnik ein Film zeigt, desto höher ist der hier zugewiesene Monster-Faktor. Die „Godzilla"-Filme glänzen längst nicht alle!

Zerstörungs-Faktor

Macht Euch ein Bild vom Zerstörungs-Faktor: er reicht von 1 Bombe (Sachschäden unter 100 Millionen Yen) bis zu 3 Bomben (ganz Tokio ist platt)

Godzilla in New York

Interview mit Special-Effects-Boß Volker Engel über „The making of"

SCREENFUN: Was haben Sie als Vorbild für den neuen Godzilla genommen?

Engel: Wir hatten hier zwei Leguane im Terrarium. Das war aber eher so, als würden wir einen Film über einen Adler machen und dafür einen Wellensittich beobachten. Wir schauten uns auch eine Menge Dokumentarfilme von National Geographic an. Das waren vor allem Filme über Alligatoren.

SCREENFUN: Ist es wahr, daß 95 Prozent der Spezialeffekte am Computer entstanden sind?

Engel: Das stimmt, die klassischen Modelle in Menschengröße wurden nur für fünf Shots verwendet. Alle Aufnahmen, in denen Godzilla ganz zu sehen ist, sind am Computer entstanden.

SCREENFUN: Viele Effekte erinnern an „Jurassic Park"...

Engel: Kein Zweifel. Wenn Godzilla rennt, rennt er wie der Dino in „Jurassic Park". Diese Effekte wurden mit Soft Image hergestellt, die von „Godzilla" auch. Nicht, weil wir klauen wollten, sondern weil es die beste Software auf dem Markt ist. „Jurassic Park" hatte 96 GCI-Shots (Computer-Generated Image-Shots). Das war damals schon gigantisch. Wir haben 235. Und wir sind keine Fabrik wie ILM mit 400 Mitarbeitern. Unsere Crew bestand aus einer Handvoll Animatoren und zählte, mit allen Helfern, nicht mehr als 60 Leute.

SCREENFUN: Entstehen Filme bald ganz am Computer?

Engel: Ich nehme den Computer nur als letzten Ausweg. Auch Roland Emmerich ist kein Riesenfan von Computer-Animation. Ich sehe die Gefahr von jungen Leuten im Filmgeschäft, die aus der Computertechnik kommen und die alten Arbeitsweisen überhaupt nicht mehr kennen. Nur CGI – das sieht einfach langweilig aus.

Text: Christian Henning · Interview: Edmund Brettschneider · Foto: Shooting Star

Japan-Godzilla (o.): trashiger Gummi-Vorfahr des mit Spezialeffekten hochgezüchteten neuen Godzilla (u.)

Gefilmt wird zunächst ein kleines Godzilla-Modell...

...das später per Computer in den Film kopiert wird

Sonntag, 6. 9.: Monster-Tag auf Sat 1

10.25 Uhr: Als Dinosauner die Erde beherrschten
12.15 Uhr: Dragonworld – Der letzte Drache
13.50 Uhr: Godzilla: Die Rückkehr des King Kong
15.20 Uhr: Godzilla, der Urgigant
17.20 Uhr: blitz-Spezial: Godzilla – Ein Monster erwacht
20.15 Uhr: Garganuta – Das Monster aus der Tiefe

Alle „Godzilla"-Filme made in Japan

Titel	Jahr	„Godzilla"-Faktoren
Godzilla	1954	
Durch Atombomben-Tests wird Godzilla geweckt und stapft munter in Richtung Tokio. Ein Wissenschaftler kann den Saurier nur mit einer Mega-Waffe aufhalten.		
Godzilla kehrt zurück	1955	
Godzilla kämpft gegen das Monster Anguiras und gewinnt. Doch im Kampfeseifer wird Osaka fast dem Erdboden gleichgemacht. Eins-A-Schlacht.		
Die Rückkehr des King Kong	1962	
Diesmal heißt der Gegner Godzillas King Kong. Die beiden prügeln sich auf dem Fudschijama. Der Sachschaden hält sich in Grenzen. Trotzdem eindrucksvoll.		
Godzilla und die Urweltraupen	1964	
Erneut bedroht Godzilla Japan. Die Menschen suchen Hilfe bei einem Riesenschmetterling namens Mothra. Doch der bezahlt den Kampf mit seinem Leben.		
The Three-Headed Monster	1964	
Kurz nach dem Attentat auf eine Prinzessin verkündet eine Prophetin vom Mars Ärger in Form von Godzilla und einem dreiköpfigen Monster. Dieser Ärger tritt prompt ein.		
Befehl aus dem Dunkel	1965	
Außerirdische wollen mit Hilfe des Monsters Zero die Erde erobern. Godzilla und das Flugmonster Rodan verteidigen ihren Heimatplaneten mit Zähnen und Klauen.		
Frankenstein und die Ungeheuer aus dem Meer	1966	
Die „Frankenstein"-Filme haben nichts mit dem berühmten Monster-Schöpfer Dr. Frankenstein zu tun. Ein Hummer bedroht die Menschen. Godzilla hilft, wie er kann.		
Frankensteins Monster jagen Godzillas Sohn	1967	
Aus Wetterexperimenten entsteht nichts Gutes: Godzilla bekommt Nachwuchs und unterrichtet den Sprößling auch in Feuerspucken. Mit Witz und Riesenspinnen.		
Frankenstein und die Monster aus dem All	1969	
Der Vorläufer des „Jurassic Park" liegt auf einer der Ogasawara-Inseln. Dort leben alle bekannten Monster friedlich miteinander. Doch dann gibt's Besuch aus dem All.		
Godzilla's Revenge	1988	
In diesem schwächsten aller „Godzilla"-Filme existieren die Monster nur in der Phantasie eines kleinen Jungen, der damit Probleme in der Realität bewältigt.		
Frankensteins Kampf gegen die Teufelsmonster	1971	
Abwasser und giftige Fabrikabgase nähren das Monster Hydrox. Hier ist erstmal sogar Godzilla machtlos. Erst Elektrizität killt das Vieh. Haltet die Erde sauber!		
Frankensteins Höllenbrut	1972	
Die Leiter eines Freizeitparks entpuppen sich als außerirdische Küchenschaben. Sie wollen die Erde erobern. Godzilla und drei andere Monster mischen kräftig mit.		
King Kong – Dämonen aus dem Weltall	1973	
Ein Erfinder hat einen humanoiden Roboter gebaut. Den entführt ein unterirdisches Volk, um die Menschheit für ihre Atombombenversuche zu bestrafen. Godzilla, hilf!		
King Kong gegen Godzilla	1974	
Der echte Godzilla muß gegen eine mächtige Stahl-Kopie von sich antreten: Mechagodzilla. Godzilla reißt ihm die schlechte Maske ab. Aber wo ist King Kong?		
Brut des Teufels: Konga, Godzilla, King Kong	1975	
Einem Wissenschaftler gelang es, Mechagodzilla neu zu erschaffen. Erst als das Kontrollgerät für das Monster ausfällt, hat Godzilla eine Chance, zuzubeißen.		
Godzilla – Die Rückkehr des Monsters	1984	
Nach zehnjähriger Pause feiert Godzilla ein heißes Comeback. Objekt seiner Begierde ist Tokio, doch den Menschen gelingt es, das Monster in einen Vulkan zu stürzen.		
Godzilla, der Urgigant	1988	
Als seine Tochter ums Leben kommt, züchtet ein Wissenschaftler einen Rosenbusch aus ihrer DNA und kreuzt das Ganze mit Godzilla-Zellen. Das Ergebnis: riesig.		
Godzilla – Duell der Megasaurier	1991	
Ein UFO taucht aus dem Jahr 2204 auf. Die Insassen erklären den Menschen, daß Godzilla bald ganz Japan zerstören wird. Großkampf . Mit allem Drum und Dran		
Godzilla – Kampf der Saurier-Mutanten	1992	
Godzilla wird rüde geweckt, läuft Amok und gerät in den uralten Kampf zweier Monster. Letzter „Godzilla"-Film, der außerhalb Japans veröffentlicht wurde.		
Godzilla vs. Mechagodzilla (II)	1993	
Das UNGCC (United Nations Godzilla Countermeasures Center) wird gegründet, um Godzilla und andere bösartige Monster zu bekämpfen. Einer der besten „Godzillas".		
Godzilla vs. Spacegodzilla	1994	
Das UNGCC hat einen neuen Super-Roboter gebaut, der ziemlich fiese Tricks auf Lager hat. Außerdem muß Godzilla lästige Verwandtschaft aus dem All beseitigen.		
Godzilla vs. Destoroyah	1995	
Godzilla hat einen nuklearen Herzfehler und greift Hongkong an. Als er am Ende verglüht, erweckt die Wolke seinen ebenfalls getöteten Sohn: Godzilla lebt weiter!		

MEHR INFOS.
MEHR HINTERGRÜNDE.
MEHR FAN-EXTRAS.

Alle 14 Tage neu in der großen Sportzeitschrift BRAVO Sport: Fußball hautnah. Formel-1-Highlights. NBA, NFL und NHL. Boxen, Tennis, Fun Sports ... Und viele Extras für echte Fans!

BRAVO Sport: Schon freitags am Kiosk.

Mit Schirm, Charme und Melone

Stilvoll die Welt retten – so lautet das Motto des very britischen Agentenpaares Emma Peel und John Steed. Nach 30 Jahren kommt die Kult-TV-Serie jetzt ins Kino.

Der Gangsterjäger im feinen Zwirn und die unterkühlte Lady im Knautschlack-Anzug: Ralph Fiennes und Uma Thurman als John Steed und Emma Peel der 90er Jahre

Das berühmte Original

Die Agentenserie mit den schrägen Storys und dem ziemlich schwarzen Humor hieß in England „The Avengers" (Die Rächer). Sie lief von 1961 bis 1969. Patrick Macnee als John Steed war immer dabei: 161mal. Die Frauen wechselten. Die schärfste war Diana Rigg als Emma Peel, benannt nach ihrem M(an)-Appeal, ihrer Anziehungskraft auf Männer. Dazu kamen Klugheit, spöttische Distanz und Karate-Können, ein explosiver Mix fürs damalige Frauenbild. Gemeinsam löste das Paar 43 Fälle.

„Mrs. Peel, wir werden gebraucht." Mit diesem Satz kündigt John Steed stets den nächsten Einsatz an

Bösewicht de Wynter erpreßt die Regierung mit Hitze und Eis

Sie arbeiten mit Hochdruck. Doch noch können sich Emma Peel und John Steed die verrückten Elemente nicht erklären

Von Stil versteht auch er etwas: Sean Connery spielt den fiesen Wettergott Sir August de Wynter

Hier wird schlecht Wetter gemacht: Der Gute John Steed kämpft gegen den Bösen in seiner Wetterstation, wo er künstlich Klimakatastrophen erzeugen kann

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 10 Packages mit jeweils 1 Soundtrack „Mit Schirm, Charme und Melone" und 1 Buch zum Film. Wenn Ihr Lust auf stilvolles Agenten-Feeling mit gepflegtem Action-Einschlag habt, schreibt einfach eine Postkarte an. BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Mit Schirm, Charme und Melone", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Mondlandung – okay, ganz nett. Die Erfindung des Minirocks und des Peace-Zeichens – wirklich hübsche Sachen aus den 60er Jahren. Aber das alles ist nichts gegen „Mit Schirm, Charme und Melone", die coolste Fernsehserie dieses Jahrzehnts, mit einem surrealen Humor bis zur Abgedrehtheit. Für die 90er wurden die Fernseh-Ikonen der 60er wieder flottgemacht: John Steed und Emma Peel sind die lässigsten Agenten, die es je gab.

John Steed (Ralph Fiennes, „Der englische Patient") ist Mitglied der ultrageheimen Regierungsorganisation „The Ministry" und stets bewaffnet mit Schirm-Degen und Melone. Er verkörpert den Inbegriff englischer Eleganz: zuvorkommend, höflich, aber tödlich, wenn's sein muß.

Die neue Emma Peel (Uma Thurman, „Pulp Fiction") setzt eins drauf als Jiu-Jitsu-Expertin mit Mega-I.Q., so gefährlich wie brillant, und im hormonpegel-steigernden Knautschlack-Dreß so unterkühlt sexy wie raffiniert.

Mit John Steeds legendärem „Mrs. Peel, wir werden gebraucht" beginnt der Einsatz. Diesmal werden die zwei gerufen, weil das Wetter – selbst für britische Verhältnisse – verrückt spielt. Dahinter steckt der clevere Bösewicht Sir August de Wynter (Sean Connery), der mit künstlichen Hitzewellen und tödlichen Eisstürmen die Regierung erpressen will. Aber immer ruhig Blut: Solange es neben James Bond zwei weitere Briten gibt, die „stilvoll die Welt retten", kann nichts passieren! – Note folgt, denn der Film war bei Redaktionsschluß noch nicht ganz fertig.

Immer schön kühl bleiben: Agentin Emma Peel behält auch in brenzligen Situationen den Überblick

Spannend: Zwischen John Steed und der Emma der 60er knisterte es nur. Was bringen die 90er?

Mit Schirm, Charme und Melone
Agententhriller/USA
Start: 20.8. | **ab 12 Jahre**
http://www.the-avengers.com
Darsteller: Uma Thurman, Ralph Fiennes, Sean Connery
Vornehm wird die Welt gerettet – mit trockenem Humor und sehr viel britischem Charme

Emma Peel mit Jaguar E-Type. Zu einer scharfen Frau gehört eben auch eine scharfe Karosserie

Text: Christine Mortag · Foto: Filmarchiv Neuner

IN KÜRZE

Immer noch ein seltsames Paar

Komödie · Start 20.8. · ab 6 Jahre
http://www.uip.de

Schlimmer als ein altes Ehepaar: Jack Lemmon (l.) und Walther Matthau

Seit über 30 Jahren spielen die beiden Rentner-Rebellen zusammen, und etwa genauso lange bekriegen sie sich. Diesmal wollen sie zur Hochzeit ihrer Kinder fahren, geraten aber erst an zwei Rockerbräute und dann ins Gefängnis. 2

Lola rennt

Thriller · Start 20.8. · ab 12 Jahre
http://www.lolarennt.de

Wie „Bonny und Clyde" – nur in Berlin: Moritz Bleibtreu (l.) und Franka Potente

Manni wäre gern ein cooler Gangster, ist aber ein bißchen schusselig. Lola muß ihm aus der Patsche helfen und innerhalb von 20 Minuten 100.000 Mark beschaffen. Schräge Bilder, krasse Musik. 2

Eine zweite Chance

Romantik-Komödie · Start 3.9.
ab 12 Jahre beantr. · http://www.foxfilm.de

Zum Unglück gibt's Talkshows: Da erfährt Birdie, daß ihre Freundin eine Affäre mit ihrem Mann hat. In einem Kaff in Texas bringt sie ihr Leben wieder ins Reine. 3

Mafia!

Komödie · Start 27.8. · ab 12 Jahre
http://www.movie.de

Klar: Mafiabosse haben immer schöne Frauen

Die Film-Macher von „Hot Shots" haben sich die Mafia vorgeknöpft und ziehen das organisierte Verbrechen ordentlich durch den Kakao. Zum Brüllen komisch! 2

Jagabongo!

Komödie · Start 10.9. · ab 6 Jahre beantr.
http://www.movie.de

Professor Krippendorf forscht nach Volksstämmen. Leider wird er nicht fündig. Also müssen seine Kinder herhalten und werden als primitive Eingeborene verkleidet. Das kann ja heiter werden! 3

Dark City

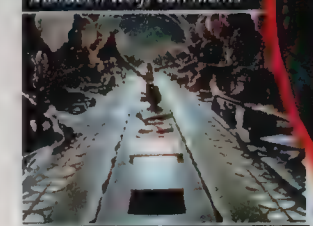
Horror à la Kafka

Jede Nacht das Gleiche: Schlag Mitternacht sinken die Menschen, wo auch immer sie sich gerade befinden, wie tot zu Boden. Nur einige unheimliche, bleiche Gestalten in schwarzen Mänteln bewegen sich schwerelos durch Dark City. Das ist die Stadt ohne Namen, ohne Vergangenheit und ohne Zukunft. Eine Stadt der ewigen Dunkelheit.

Ein Mann wird gejagt. Murdoch (Rufus Sewell, „Cold Comfort Farm") soll sechs Frauen ermordet haben. Er hat sein Gedächtnis verloren, doch allmählich kehrt seine Erinnerung zurück. Er kommt dem Geheimnis von Dark City auf die Spur: Die gespenstischen „Fremden" manipulieren allein durch ihre Gedankenkraft die Erinnerung der Menschen, und verändern auf diese Weise auch Straßen, Häuser – und sogar die Zeit.

Der Debütfilm „Die Krähe" des australischen Regisseurs Alex Proyas wurde vor vier Jahren zum Teenager-Gothic-Kult-Hit. In seinem neuen Film zeigt Proyas, wie die Zukunft aussehen könnte: eine düstere, verdrehte Alptraumwelt, jedoch in traumhaften Bildern gefilmt.

Wieso sechs tote Frauen? Murdoch weiß von nichts

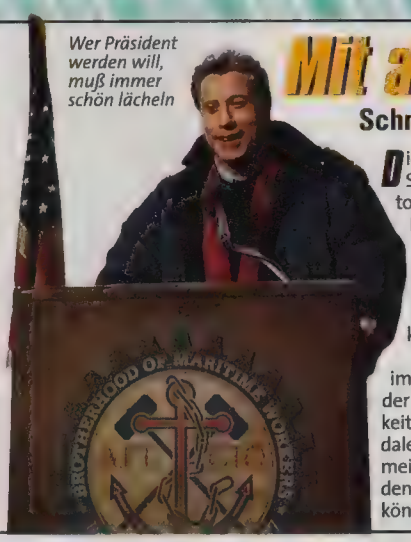


Jede Nacht verändern die „Fremden" Häuser, Straßen, Menschen

Anführer Mr. Book kann durch Gedankenkraft Materie verändern

Mit aller Macht

Schmutziger Wahlkampf



Wer Präsident werden will, muß immer schön lächeln

Die Wahlen stehen vor der Tür. Der Südstaaten-Gouverneur Jack Stanton (John Travolta) will unbedingt Präsident werden. Seine Wahlkampfstrategen haben reichlich zu tun, denn Jack schlägt gern über die Stränge: mal hier eine kleine Vertuschung, mal da eine kleine Affäre...

Mike Nichols' Blick auf die nicht immer sauberen Machenschaften der Politik ist ironisch bis zur Bissigkeit. Viel erinnert stark an die Skandale um Bill Clinton. Wie der Regisseur meint, seien Ähnlichkeiten mit lebenden Personen wohl nicht beabsichtigt, könnten aber durchaus zutreffen.

Gewisse Ähnlichkeit mit den Clintons: John Travolta (r.) und Emma Thompson

Action 3 · Spannung 2 · Anspruch 1

Mit aller Macht
Polit-Komödie/USA

Start: 3.9.
ab 12 Jahre beantr.

http://www.kinonews.de

Ein Präsidentschaftskandidat auf dem Weg nach oben: Satire – nah an der Realität 2

KINO TOP 5

1. **6 Tage, 7 Nächte** – MIT HARRISON FORD
2. **Eine Hochzeit zum Verlieben** – MIT DREW BARRYMOORE
3. **Das Magische Schwert** – ZEICHENTRICK
4. **Grease** – MIT JOHN TRAVOLTA
5. **Deep Impact** – MIT ROBERT DUVALL

NEU AUF VIDEO

Besser geht's nicht

Komödie
ab 12 Jahre

Jack Nicholson spielt Melvin. Und der ist absolut paranoid. Er hat einen Waschzwang, reagiert allergisch auf sämtliche Lebewesen und pöbelt nur rum. Bis er einer Kellnerin begegnet, die aus dem gemeingefährlichen Haudegen einen richtig netten Kerl macht. 2 Oscars! 1

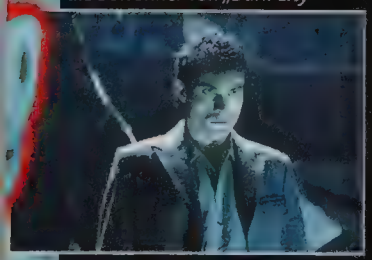
George der aus dem Dschungel kam

Komödie · ab 6 Jahre

Auf einer Expedition fliegt dem flotten Society-Girl Ursula der Lianenschwinger George in die Arme. Der ist viel aufregender als ihr schnöseliger Verlobter. Sie schleppt den Halbwilden mit nach San Francisco. Wir ahnen, was kommt: Tarzan Junior erobert die Stadt. Albern bis zur Peinlichkeit! 4

Text: Christine Mortag; Fotos: MGM/Shooting Star, François Duhamel/Photofest, Everett Collection (2), Arroyo/Action Press/BRAVO Sport

Lange keine Sonne mehr gesehen: die Bewohner von „Dark City"



Murdoch (Rufus Sewell) glaubt, wahnsinnig geworden zu sein

Action 2 Spannung 3 Anspruch 2

Dark City
Sci-Fi-Thriller/USA

Start: 27.8.
ab 16 Jahre

http://www.kinowelt.de

Kontrolle und Manipulation: eine durchaus deprimierende und düstere Zukunftsvision

2

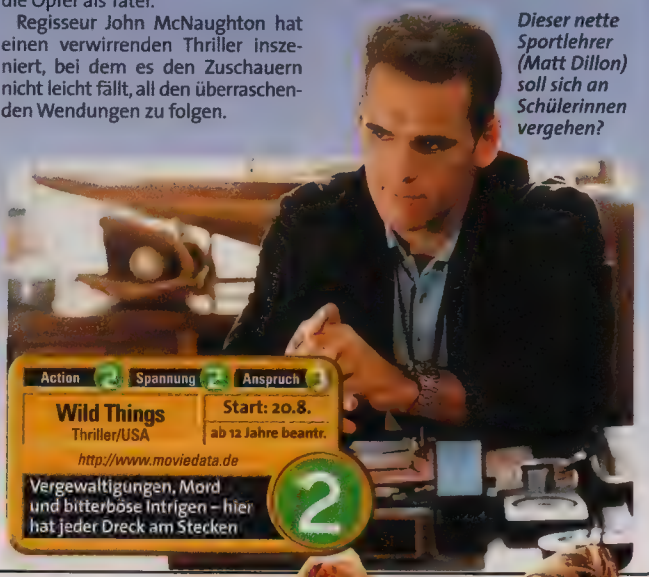
Wild Things

Schulmädchenreport

Alle Mädchen an der High-School lieben ihren Sportlehrer Sam Lombardo (Matt Dillon). Doch eines Tages behauptet die verführerische Kelly (Denise Richards), er habe sie vergewaltigt. Keiner kann das glauben, bis mit einem Mal das nächste Opfer („Scream"-Queen Neve Campbell) auftaucht. Der Fall scheint jetzt klar, doch plötzlich entpuppen sich die Opfer als Täter.

Regisseur John McNaughton hat einen verwirrenden Thriller inszeniert, bei dem es den Zuschauern nicht leicht fällt, all den überraschenden Wendungen zu folgen.

Hecken teuflische Sachen aus: Neve Campbell (l.), Denise Richards



Dieser nette Sportlehrer (Matt Dillon) soll sich an Schülerinnen vergehen?

Action 2 Spannung 2 Anspruch 3

Wild Things
Thriller/USA

Start: 20.8.
ab 12 Jahre beantr.

http://www.moviedata.de

Vergewaltigungen, Mord und bitterböse Intrigen – hier hat jeder Dreck am Stecken

2

Volltreffer

Killer zum Kreischen blöd

Normalerweise erledigt Profi-Killer Mel (Shooting-Star Mark Wahlberg) seine Jobs ganz cool. Nur diesmal läuft alles ausgesprochen dämlich: Sein Kidnapping-Opfer ist die Patentochter seines Chefs, seine Geliebte ist mit seiner Sparbüchse durchgebrannt, und seine Verlobte überrascht ihn mit dem Besuch ihrer überaus eigenwilligen Eltern.

Von John Woo („Face/Off") produziert, gestaltet sich die Action-Komödie wie ein gut sortierter Gemischtwarenladen. Im Sortiment: atemberaubende Stunts, schräger Killer-Humor, dazu knallharte Action-Szenen, eine rührende Liebesgeschichte und – als buntes Bonbon – „Dumpfbacke" Christina Applegate.

Echte Kerle: Profikiller kurz vor dem nächsten Einsatz

Keine Art: Statt Erster Hilfe geht's Mark Wahlberg (r.) an die Gurgel

„Dumpfbacke" (l.) mit schriller Mutti (r.)

Action 1 Spannung 2 Anspruch 3

Volltreffer
Action-Komödie/USA

Start: 20.8.
ab 12 Jahre beantr.

http://www.columbiatristar.de

Wenn Killer nicht wie Profis arbeiten, haben sie nichts zu lachen. Nur die Zuschauer!

1

Die Hochzeit meines besten Freundes

Komödie
ab 6 Jahre

Jahrelang waren Julianne (Julia Roberts) und Michael nur gute Freunde. Erst als er eine andere heiraten will, merkt sie, daß er ihr Traummann ist. Mit allen fiesen weiblichen Tricks versucht sie, ihm seine Zukünftige auszuspannen. Lustig.

2

Starship Troopers

ab 18 Jahre

Killer-Insekten einer anderen Galaxie erklären der Erde den Krieg. Auf in den Kampf gegen die Alien-Käfer muß ein Trupp Soldaten. Nur die „Starship Troopers" können den Planeten noch retten. Super Special-Effects, doch nichts für sensible Gemüter!

2

VIDEO TOP 5

1. *007 – Der Morgen stirbt nie*
   MIT PIERCE BROSNAN
2. *Projekt: Peacemaker*
   MIT GEORGE CLOONEY
3. *The Game*
   MIT MICHAEL DOUGLAS
4. *Alien – Die Wiedergeburt*
   MIT SIGOURNEY WEAVER
5. *Spawn*
   MIT MARTIN SHEEN

PROMI-TALK

Liv Tyler

Arnold Schwarzenegger

Leonardo DiCaprio

Shaquille O'Neal

Alicia Silverstone

Hinter den Kulissen

Der Tunnel-Stunt

Um ein fahrendes Auto von vorne zu filmen, wurde ein 7er BMW speziell umgebaut. Ein normaler Pick-up wäre zu schlecht gefedert

Action-Regisseur Hermann Joha (mit den gelben Ärmeln) bespricht mit den Kameramännern die nächste Szene

Die künstliche Auto-Explosion wird mit „Gaswoofern" (l.o.) erzeugt. In dem brennenden Wagen sitzen Puppen (r.o.), auch Dummies genannt

Drehpause: VIVA-Moderatorin Minh-Khai Phan Ti (r.) mit SCREENFUN-Autorin Christine Mortag

Interview mit Minh-Khai Phan Thi

SCREENFUN: Machst du die Stunts selbst?

Also, die ganz gefährlichen nicht. Aber letztens mußte ich bei 90 Sachen einen anderen Wagen rammen. Hermann, der Regisseur, hat mich gelobt und gesagt, er macht jetzt schon seit 17 Jahren Stunts, aber noch nie sei eine Frau so gut gefahren wie ich.

SCREENFUN: Klasse. Reizen dich Actionfilme besonders?

Mir hat die Rolle gefallen. Ich wollte unbedingt mal auf Zelluloid sterben. Ansonsten ist so ein Actionfilm überhaupt nichts für mich, weil ich extrem knallempfindlich bin. Und hier wird ja dauernd in einer irrsinnigen Lautstärke rumgeballert.

SCREENFUN: Mußtest du für die Stunts extra trainieren?

Nein, nicht besonders. Hermann Joha achtet schon darauf, daß keiner wirklich gefährdet wird. Aber man sollte etwas sportlich sein. Die einzige wirklich wichtige Voraussetzung ist, keinen Schiß zu haben.

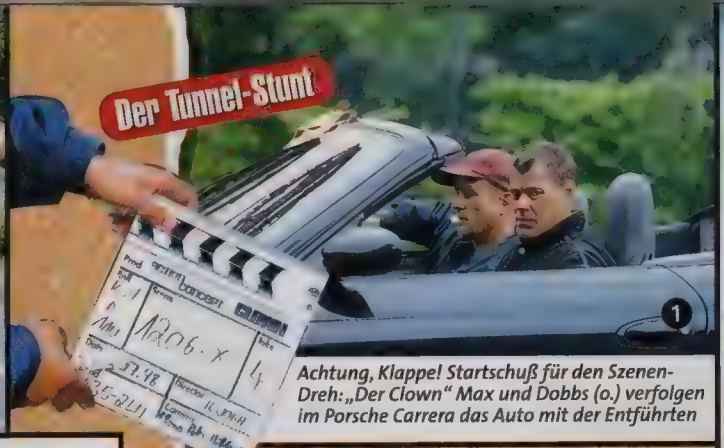
SCREENFUN: Eigentlich bist du Moderatorin. Warum willst du jetzt auch noch Schauspielerin werden?

Will ich gar nicht, oder sagen wir mal, wollte ich gar nicht unbedingt. Es war nur so, daß mir seit vier Jahren laufend Drehbücher geschickt und Rollen angeboten werden. Und es hat lange gedauert, bis ich die erste angenommen habe. Ich wollte nämlich genau das vermeiden, daß es heißt: Oje, schon wieder so 'ne Moderatorin, die zum Film will.

SCREENFUN: Wirst du die Moderation denn ganz aufgeben?

Auf keinen Fall, ich habe schließlich eine eigene Sendung auf VIVA, die kann ich ja nicht einfach aufgeben. Ich werde versuchen, beides unter einen Hut zu kriegen.

Starker Dreier: Hauptdarsteller Sven Martinek (l.) ist „Der Clown" Max Zander, Thomas Anzenhofer (r.) spielt Zanders Freund Dobbs und Minh-Khai Phan Thi das Entführungsopfer Akiko



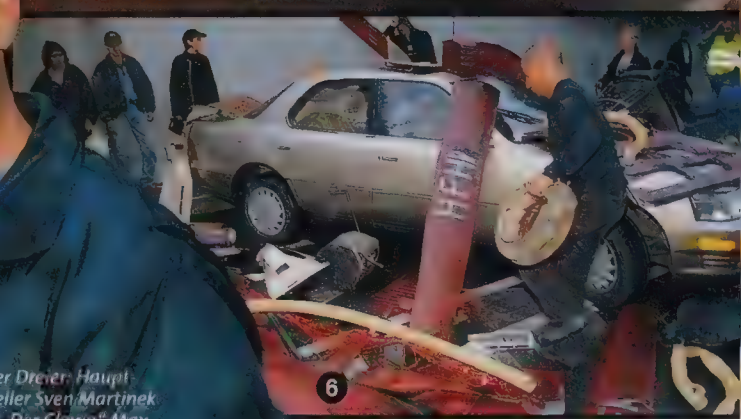
Achtung, Klappe! Startschuß für den Szenen-Dreh: „Der Clown" Max und Dobbs (o.) verfolgen im Porsche Carrera das Auto mit der Entführten

Eine ruhige Hand ist nicht nötig: Geschossen wird nur mit Platzpatronen

Und Action! Autos fliegen durch die Luft, Helikopter explodieren. Damit es so richtig kracht, arbeiten die Fernsehprofis mit allen Tricks.

Der Film ab: So läuft es bei den

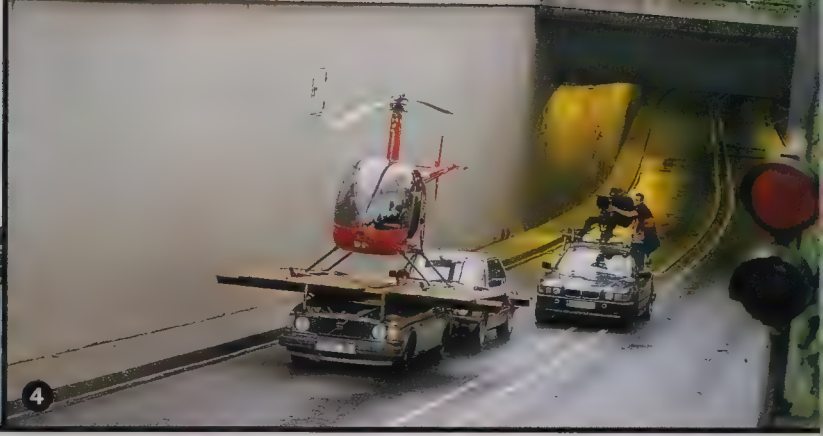
Sieht gefährlich aus, aber die Explosion ist nur vorgetäuscht. Es brennt auch nicht wirklich. Mit sogenannten Gasfächern werden nur die Oberflächen entzündet



Verstreute Wrackteile an der Explosionsstelle: Filmausstatter sorgen dafür, daß es wie nach einem richtigen Unfall aussieht

3

Der Helikopter folgt dem Auto in den Tunnel – da muß getrickst werden: Ein alter Volvo wird abgesägt und eine Holzplanke mit dem Heli darauf befestigt. Der Kopf des Fahrers schaut übrigens...



4

...über den Brettern heraus. Obwohl der Hubschrauber während der Fahrt starr ist, wird er im Film aussehen, als würde er fliegen. Auch die sich bewegenden Rotorblätter werden erst später per Computer einkopiert

Clown

Dreharbeiten zur RTL-Action-Serie

Wilde Verfolgungsjagd: Porsche Carrera rast hinter Auto mit entführter Asiatin her und wird aus der Luft auch noch von einem Helikopter beschossen. Die Fahrzeuge verschwinden in einem Tunnel, der Heli heizt hinterher. Plötzlich eine gewaltige Explosion. In letzter Sekunde rettet „Der Clown" die Entführte aus den mörderischen Flammen. Nervenkitzel pur – doch alles ist nur getrickst.

In der Nähe von Köln wird gerade „Kamikaze" gedreht, eine Folge für die neue Staffel der RTL-Action-Serie „Der Clown". Was auf dem Bildschirm richtig dramatisch wirkt, ist beim Drehen längst nicht so gefährlich. Denn es wird tief in die Trickkiste gegriffen.

Dafür wurde Deutschlands bester Stunt-Spezialist, Hermann Joha, engagiert. Der Österreicher hat seit 17 Jahren eine eigene Stunt-Schule, und weil er es schon in der TV-Serie „Alarm für Cobra 11" so richtig krachen ließ, hat er für „Der Clown" gleich die Regie für alle Actionszenen übernehmen dürfen.

Die Verfolgungsjagd dauert später im Fernsehen nur drei Minuten – gebraucht wird dafür einen ganzen Tag. Joha und seine Crew sind seit sechs Uhr morgens auf den Beinen. Die Szene mit der Explosion ist besonders schwierig, sie wird neunmal geprobt. Immer wenn es gut brennt, gucken die Schauspieler schlecht und umgekehrt. Um neun Uhr abends heißt es endlich „Schluß". Das Team ist müde, aber zufrieden. Das spannende Ergebnis seht Ihr ab 8. September dienstags um 20.15 Uhr auf RTL. Geplanter Sendetermin für „Kamikaze": 29. September.

Text: Christine Mortag · Fotos: Matthias Nordiek (15)

7

Auf Leben und Tod: Vor ihnen ist gerade das Auto mit der Entführten Akiko in die Luft gegangen. Max (r.) und Dobbs springen sofort aus ihrem Porsche

8

Max rettet Akiko. Dabei [illegible] beide sehr dramatisch gucken, obwohl gar nichts passiert ist!

9

Alles gut: Entführerauto und Helikopter sind Schrott, Max und Dobbs haben Akiko aus dem brennenden Wagen gerettet. So wirkt die Szene später auf dem Bildschirm

Die Programm-Highlights im August/September

Spielfilme

20.15 PRO 7 — DONNERSTAG, 20. AUGUST
NIGHTSCREAM
SHOWVIEW: 59-3-39

Knifflig: Drew sieht der ermordeten Laura ähnlich. Mörder Ray und sein Sohn hoffen, mit ihrer Hilfe an die geheimen Tagebücher von Laura zu kommen. Mit Casper Van Dien.

20.15 SAT 1 — SAMSTAG, 22. AUGUST
MY GIRL – MEINE ERSTE LIEBE
SHOWVIEW: 730-5-984

Leichenbestatter verliebt sich. Seine Tochter und ihr Freund (Macaulay Culkin) setzen Himmel und Hölle in Bewegung, um die Liebelei zu verhindern. Mit Jamie Lee Curtis. Kitschig-schön.

Und du meinst, Küssen ist toll?

22.00 PRO 7 — SAMSTAG, 22. AUGUST
LETHAL WEAPON III – DIE PROFIS SIND ZURÜCK
SHOWVIEW: 367-2-613

Murtaugh und Riggs beharken sich, sorgen für Autowracks und Häuserschutt und jagen eine Gang, die Waffen geklaut hat.

Wo Sergeant Riggs (Mel Gibson) ermittelt, ist das Chaos nie sehr weit

20.15 RTL — SONNTAG, 23. AUGUST
HOUSESITTER
SHOWVIEW: 47-1-49

Wie krall' ich mir ein Haus? Kellnerin Gwen, hübsch und verlogen, nistet sich bei einem Architekten ein und gibt sich als dessen Frau aus. Klar: Frechheit siegt! Mit Goldie Hawn und Steve Martin.

Das Haus gehört dir schon? Habe ich da irgend etwas verpaßt?

20.15 PRO 7 — FREITAG, 28. AUGUST
MISSION ADLER
SHOWVIEW: 734-4-022

Action-Komödie mit Jackie Chan: Er sucht einen Goldschatz, hat drei knackige Frauen im Schlepptau und eine Gang im Nacken.

20.15 PRO 7 — SAMSTAG, 29. AUGUST
MEINE STIEFMUTTER IST EIN ALIEN
SHOWVIEW: 724-8-894

Kurvig: Alien Kim Basinger kommt auf die Erde, um einen Konflikt mit ihrem Planeten zu verhindern. Sie heiratet den Radioastronomen Steve, der das Desaster heraufbeschworen hat.

Kim Basinger als Mama vom anderen Stern

22.25 PRO 7 — SAMSTAG, 29. AUGUST
HIGHLANDER 2 – DIE RÜCKKEHR
SHOWVIEW: 486-7-233

Es kann wieder nur einen geben: Im Jahr 2024 muß der Highlander McLeod noch einmal in den Kampf ziehen: Der Gegner ist sein Erzfeind Katana vom Planeten Zeist. Mit Christopher Lambert und Sean Connery.

20.15 PRO 7 — DIENSTAG, 1. SEPTEMBER
GO TRABI GO – 2
SHOWVIEW: 42-7-10

Fortsetzung der Klamotte: Nach der Rückkehr aus dem Traumurlaub kriegt Familie Struutz Probleme: Ihr Haus soll einem Golfplatz weichen, und die Erbschaft einer Gartenzwergfabrik klingt auch nicht glückverheißend.

Ossi-Front gegen Golf und Gartenzwerge

20.15 PRO 7 — MITTWOCH, 2. SEPTEMBER
DAS LEBEN STINKT
SHOWVIEW: 77-1-73

Starker Tobak: Immobilienhai muß dreißig Tage ohne Geld in einem Slum überleben, um ein Grundstück zu bekommen.

Ich mag dich ja! Aber es wäre leichter, wenn du nicht so riechen würdest!

20.15 PRO 7 — FREITAG, 4. SEPTEMBER
BATMAN
SHOWVIEW: 121-57-549

Wer flattert denn da? Jack Nicholson bedroht als Joker Gotham City, aber Michael Keaton funkt ihm als Batman dazwischen – während er sein Herz an Kim Basinger verliert.

Eigentlich stehe ich nicht auf Männer mit spitzen Ohren und Flatterlook

23.05 PRO 7 — DO/FR 3./4. SEPTEMBER
STEPHEN KINGS TOMMYKNOCKERS 1/2

SHOWVIEW: 638-7-135/258-4-487

Abrakadabra: Menschen eines Ortes werden erst manipuliert und verschwinden dann. Grund: eine mysteriöse Macht.

Auch Sheriff Ruth wurde infiziert

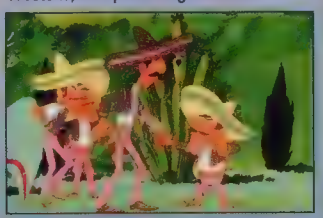
Serie

18.55 ARD — DIENSTAGS
GROßSTADTREVIER
SHOWVIEW: 364-3-854 (25.8.)

13 neue Folgen: Die „glorreichen Sieben" aus dem 14. Revier ermitteln wieder. Sie spüren unter anderem einer Ufo-Landung nach, machen einen verrückten Maler dingfest und suchen einen 14jährigen.

11.30 SUPER RTL — MO-FR, AB 31. AUGUST
LUCKY LUKE
SHOWVIEW: 523-42-696 (31.8.)

Der Mann, der seine Knarre schneller zieht als sein Schatten, sorgt mit seinem treuen Pferd Jolly Jumper und Rantanplan, dem verrücktesten Hund des Wilden Westens, für Spaß und gute Laune.



Raubüberfall unter Gangstern

22.15 RTL — DONNERSTAGS, AB 3. SEPT.
DIE WACHE
SHOWVIEW: 121-2-067 (3.9.)

Organdiebstahl, Mord, Waffen- und Drogenhandel: Die Beamten der „Wache" ermitteln in 24 neuen Fällen. Unterstützt werden sie von drei neuen Kollegen.

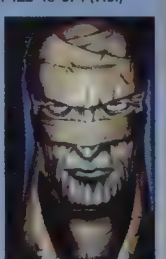
21.10 SUPER RTL — DONNERSTAGS, AB 3. SEPT.
BEVERLY HILLS, 90210
SHOWVIEW: 679-42-929 (3.9.)

Zweite Staffel: Die Teenie-Clique braucht kaum mehr zum Leben als Flirts, Surfbretter und Intrigen: Brandon gerät unter falschen Verdacht, Andrea hat eine Affäre mit einem Lehrer, und Brenda leidet unter dem Ende ihrer letzten Liebe.

In der schicken Clique kriselt's wieder

17.35 SUPER RTL — MO-FR, AB 7. SEPTEMBER
MUMMIES ALIVE – DIE HÜTER DES PHARAO
SHOWVIEW: 422-43-674 (7.5.)

Vier Mumien aus dem alten Ägypten erwachen im San Francisco des 20. Jahrhunderts. Sie sollen Prinz Rapses, der in dem 12jährigen Presley wiedergeboren wurde, beschützen.



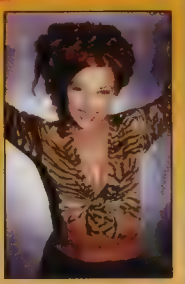
Mein Verband ist der beste!

20.15 RTL — DIENSTAGS, AB 8. SEPT.
DER CLOWN
SHOWVIEW: 504-953

Max Zander (Sven Martinek) ist „Der Clown". Er tritt immer dann in Aktion, wenn die Polizei mit ihrem Latein am Ende ist. Gast: Harald Juhnke als Rollstuhlfahrer Opa Kurz (siehe auch S. 110).

Fun

18.00 RTL 2 — SONNTAG, 23. AUGUST
BRAVO HITS – SUMMER SPECIAL
SHOWVIEW: 90-9-087



Special über die größten Musik-Events (u.a. Spice Girls, Guano Apes), über die Deutschen Surf-Meisterschaften auf Sylt und mehr.

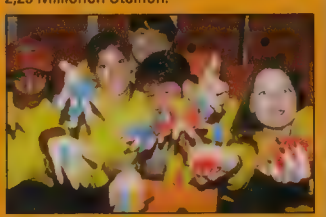
Lori Stern weiß Bescheid!

20.15 RTL — FREITAG, 28. AUGUST
LIFE! DIE VERRÜCKTESTEN REKORDE
SHOWVIEW: 574-461

Da werden Eisenstangen wie Strohhalme gebogen, LKW mit der Hand gezogen, und Monsieur „Mangetout" ißt wirklich alles: Löffel, Eisenrohre, Fahrräder. Und wenn er richtig Hunger hat, verdrückt er gar ein Auto oder Flugzeug.

21.00 RTL — FREITAG, 28. AUGUST
DOMINO DAY
SHOWVIEW: 274-5-770

Im Expo-Zentrum in Friesland entsteht das „Vision-Land", in dem Ereignisse nur mit Dominosteinen nachgestellt werden. Domino-Day ist ein Weltrekordversuch mit 2,25 Millionen Steinen.



Dutzende von Studenten bauen die längste Dominostrecke der Welt

18.00 RTL 2 — SONNTAG, 30. AUGUST
PLANET OF POP & DANCE
SHOWVIEW: 300-769

Das Ringfest in Köln feiert sein 10jähriges Bestehen. Vor dem Stadttor am Rudolfplatz sind u.a. dabei: Dana International, R'n'G, Touché, WES, NYCC, Ace of Base, Boyzone, Ultimate Chaos. Drei VJs um Cécile Dütsch moderieren die Sendung.

19.15 RTL 2 — SONNTAG, 30. AUGUST
COMET – DER MEDIENPREIS
SHOWVIEW: 981-66-837

Highlights der Verleihung des VIVA-Preises „Comet". Nominiert wurden u.a. Die Ärzte, The Rolling Stones, Madonna.

16.00 MTV — SONNTAG, 30. AUGUST
HANSON
SHOWVIEW: 274-577

Konzert-Mitschnitt vom Mai dieses Jahres mit ihrem größten Hit „MmmBop", „Weird, I Will Come to You", „River" und weiteren Songs von ihrem ersten Album „Middle of Nowhere".

14.00 — MITTWOCH, 2. SEPTEMBER
DISCO
SHOWVIEW: 671-3-482

Die 70er sind zurück und mit ihnen die einstige Kultsendung „Disco – Hits und Gags mit Ilja Richter". Muß man gesehen haben: Olivia Newton-John, Neil Diamond, Middle of the Road, T. Rex.

Text: Angelika Buscha · Fotos: FWN Archiv W. Neuner (3), Ina Fassbender/ASA, Michael Kayser

Reportage

16.15 3 SAT
MITTWOCH, 19. AUGUST
BOMBERJACKE, BASEBALLSCHLÄGER, DOSENBIER
SHOWVIEW: 391-7-567

1997 gab es 12.000 Delikte mit rechtsextremistischem Hintergrund. Porträt der neuen „Mobilen Einsatzgruppe gegen Gewalt und Ausländerfeindlichkeit".

20.15 RTL
MITTWOCH, 19. AUGUST
WETTLAUF MIT DEM TOD – DAS GEISELDRAMA VON GLADBECK
SHOWVIEW: 773-9-529

Doku-Drama mit Originalaufnahmen und O-Tönen: 1988 hielten die Geiselnehmer Hans-Jörg Rösner und Dieter Degowski Deutschland 54 Stunden in Atem.

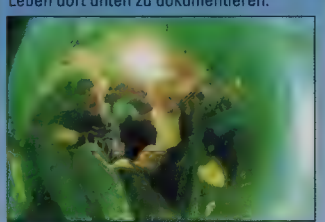
Die Gangster fackelten nicht lange

19.20 ARD
SONNTAG, 23. AUGUST
WUNDERBARE WELT
SHOWVIEW: 85-6-94

Sonora ist eine der größten Wüstenlandschaften der USA. Ein Jahr lang beobachteten Wissenschaftler der National Geographic Society das ungewöhnliche Ökosystem zwischen Klapperschlangen, Leguanen und den Saguaros, den schattenspendenden, riesigen Säulenkakteen.

16.05 ARD
SONNTAG, 23. AUGUST
TIERZEIT
ABYSS – UNERFORSCHTE TIEFEN
SHOWVIEW: 322-472

Zehnteilige Doku über die Geheimnisse der Tiefsee. Diesmal: Jacques Piccard – Ein Leben mit der Tiefe. Niemand ist bis heute tiefer getaucht als Piccard (1962, 11.000 Meter). Sein spektakulärstes Abenteuer aber war, in 600 Metern Tiefe mit dem Golfstrom mitzudriften und das Leben dort unten zu dokumentieren.



Platzangst kennt J. Piccard (l.) nicht

19.10 RTL
SA/SO, 29./30. AUGUST
EXTRA SPEZIAL: DIANA
SHOWVIEW: 378-7-829/367-4-301

Zweiteilige Dokumentation („Dianas schönster Sommer", „Der letzte Tag") über die letzten zwei Monate der britischen Prinzessin. Interviews mit Mohammed al Fayed, Rita Rogers und anderen.

17.15 SAT.1
SONNTAG, 6. SEPTEMBER
GODZILLA – EIN MONSTER ERWACHT
SHOWVIEW: 846-4-544

Das einstündige „Making of" zu Roland Emmerichs „Godzilla" wurde aus 60 Stunden Filmmaterial zusammengestellt.

Sport

9.00 ARD
MITTWOCH, 19. AUGUST
LEICHTATHLETIK-EUROPAMEISTERSCHAFT
SHOWVIEW: 375-913-180

Sportschau live aus Budapest: u.a. Zehnkampf 100 m; Stabhochsprung der Damen, Qualifikation; 400 m Damen, Vorläufe.
Weitere Termine:
19. August: 16.00 - 21.00 Uhr
20. August: 9.03 - 13.00 und 16.00 - 21.00 Uhr
23. August: 16.10 - 21.00 Uhr

22.05 RTL
SAMSTAG, 22. AUGUST
BOXEN: AXEL SCHULZ VS. SCOTT WELCH
SHOWVIEW: 900-6-025

Tip

Live aus der Leipziger Messehalle: Europameisterschaft im Schwergewicht. Mehrmals wurde der Fight durch Verletzungen verschoben. Nun will sich Schulz endlich seinen ersten Profi-Titel holen. Sein Gegner, der Brite Scott Welch (30, 24 Profikämpfe, davon 21 gewonnen, 17 durch K.o.), ist momentan die Nummer eins der europäischen Rangliste. Showact: Star-Geigerin Vanessa-Mae.

Axel Schulz muß in Topform sein

11.50 RTL
SONNTAG, 30. AUGUST
STW – 8. LAUF AM SALZBURGRING
SHOWVIEW: 993-7-108

Super-Touren-Weltmeisterschaft: Zu fahren sind 24 Runden und 101,568 km. 1997 gewann Laurent Aiello auf Peugeot 406.

12.45 RTL
SAMSTAG, 29. AUGUST
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 631-4-894

Großer Preis von Belgien: 12. Lauf auf dem Circuit de Spa in Francorchamps. Letztes Jahr gewann Schumi auf Ferrari.

13.00 RTL
SONNTAG, 30. AUGUST
FORMEL 1: COUNTDOWN UND DAS RENNEN
SHOWVIEW: 679-53-382

Der Kurs: 6,974 km lang, Gesamtlänge: 306,856 km, Runden: 44.

12.45 RTL
SAMSTAG, 12. SEPTEMBER
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 936-0-893

Großer Preis von Italien. 13. Lauf auf dem Autodromo Nationale di Monza. Sieger 1997: David Coulthard (GB) auf McLaren-Mercedes.

13.00 RTL
SONNTAG, 13. SEPTEMBER
FORMEL 1: COUNTDOWN UND DAS RENNEN
SHOWVIEW: 404-43-348

Der Kurs: 5,770 km lang, Gesamtlänge: 305,772 km, Runden: 53.

20.15 RTL
MITTWOCH, 16. SEPTEMBER
FUSSBALL CHAMPIONS LEAGUE
SHOWVIEW: 28-1-77

Auftakt der Champions-League-Saison mit dem 1. FC Kaiserslautern und voraussichtlich Rekordmeister FC Bayern München.

Computer

14.03 ARD
FREITAG, 28. AUGUST
CEBIT HOME
SHOWVIEW: 300-009-577
http://www.das-erste.de/programm/

1. ARD-Korrespondenten berichten von der CeBIT Home vom 26. bis 30.08.1998 in Hannover. Dabei geht's unter anderem um PC, Multimedia, Software, Services und Online-Dienste, Unterhaltungselektronik.

16.00 3 SAT
SONNTAG, 23./30. AUGUST
TERRANET C@FE
SHOWVIEW: 635-2-033/619-8-837
www.terranetcafe.de/aktuell/index.htm

Interaktives Fernsehen, live:
23. August:
„Ganz auf Agenda eingestellt – ein Dorf wird aktiv": Die „Agenda 21" ist eine Umweltinitiative der Europäischen Gemeinschaft. Heute geht's um Syke und Eichsfeld, die den Umweltgedanken vorbildlich umgesetzt haben.
30. August:
„Was ist daraus geworden? Festival der Projekte". Anne und Oliver stellen die schönsten Umwelt-Projekte zusammen und zeigen, was es in Holland, England, Frankreich und Belgien alles so gibt.

22.00 B ALPHA
SAMSTAG, 5. SEPTEMBER
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

1. Reportage über die weltgrößte Messe der Computergrafik „Siggraph '98" in Florida
2. Die neuesten PC-Grafikprogramme, vorgestellt auf der „Siggraph '98"

00.00 SAT.1
FREITAG, 28. AUGUST
SKYROCK
SHOWVIEW: 442-3-751
http://www.skyrock.de

Computerprogramme fast geschenkt: „Shareware" und „Freeware". Wie leistungsfähig sind „Billigprogramme" gegenüber den teuren großen Geschwistern?

21.45 SAT.1
DIENSTAG, 8. SEPTEMBER
SKYROCK
SHOWVIEW: 272-2-446
http://www.skyrock.de

Schulen ans Netz. Das Märchen von der modernen Ausbildung: Vor drei Jahren wurde das Projekt „Schulen ans Netz" gestartet. Alle Schulen sollten mit PC und Internetzugängen ausgestattet werden. Was ist daraus geworden? Außerdem geben Experten Tips, was Jugendliche tun können, um für ihren Traumjob am PC gerüstet zu sein.

21.30 3 SAT
SAMSTAG, 22. AUGUST
COMPUTERCLUB ONLINE
SHOWVIEW: 778-0-999
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

Alles, was es im Internet umsonst gibt. Von E-Mails über Homepages bis hin zu Softwareprogrammen. Wenn Ihr Fragen habt, könnt Ihr live dabeisein: über E-Mail (Computerclub@wdr.de) und Faxe habt Ihr direkt Zugang zur Sendung.

15.30 BR
SONNTAG, 23. AUGUST/ 6. UND 20. SEPTEMBER
MAX Q – LUST AUF WISSEN
SHOWVIEW: 427-656 (23.8.)
http://www.br-wissenschaft.de

23. August:
Ferien auf dem Mond: Weltraummüll, Weltraum-Tourismus und Weltraumbestattungen
6. September:
Telepathie – die Macht der Gedanken
1. Geheime Botschaften
2. Intelligente Erkennungssysteme
3. Denkende Autos
20. September:
Bionik – Die Natur, der bessere Ingenieur?
1. Biologische Tricks
2. Natürliche Sinne und Sensorik

21.30 3 SAT
MONTAG, 24. AUGUST
NEUES... DAS MAGAZIN
SHOWVIEW: 701-1-811
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Bankgeschäfte über die neuen Medien. Tips für Einsteiger.
2. Billiger telefonieren mit dem Handy? Die neuen City-Tarife im Vergleich.
3. Neue Arbeitsplätze der Zukunft: Wie wirkt sich das Geschäft mit Internet und Multimedia auf den Arbeitsmarkt aus?

21.30 3 SAT
MONTAG, 31. AUGUST
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 785-7-615
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Neueste Trends von der CeBIT Home aus Hannover: Electronic Services, Kommunikation, PC, Digital Entertainment und mehr.

PC nur fürs Spielen? Das wär' ja noch schöner. Wer später mal im Job Chancen haben will, sollte sich frühzeitig mit den Möglichkeiten der neuen Medien vertraut machen

Alle Angaben ohne Gewähr

Let's have

Schauplatz der Party: Im Konferenzsaal Burg Sevetal haben die Spieler ihre PC aufgebaut

Die Macher: Im Kontrollraum managen Malte, Lukas, Frank, Jan und Michael (v.l.o.) die Technik der Spiele-Party

Daddeln, bis die Wände wackeln!

Am Schaltpult des Netzwerks: Technik-Crack Lukas (l.) hat alle PC im Griff

Pack Deinen PC unter den Arm und komm zur Netzwerk-Party! Mit vielen Leuten zocken macht noch mehr Spaß. In Hittfeld bei Hamburg hat sich die Szene getroffen.

Reinkommen, hinsetzen, loslegen: Jeder der Gäste hat seinen PC und Partystimmung mitgebracht. Zwischen Kabelsalat und betaggten Monitoren steigt die Spiele-Action

a Party!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Macht Euch bereit für die nächste Netzwerk-Party! Wir verlosen 1 Multimedia-PC mit eingebauter Netzwerkkarte.Wer mitmachen will, schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Netzwerk-Party", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gut gerüstet für die lange Netzwerk-Nacht: Kaffee, Energy-Drinks und Pizza gehören zur Grundausstattung der Party-Gäste

Samstag mittag in Hittfeld bei Hamburg: Noch herrscht Ruhe im Veranstaltungszentrum Burg Sevetal des kleinen Hamburger Vororts . Doch der Schein trügt: Im Konferenzsaal treffen Malte, Lukas, Frank und ihre Freunde letzte Vorbereitungen für die große Netzwerk-Party, die hier in einer Stunde starten soll. **Dann wird hier vierundzwanzig Stunden rund um die Uhr gedaddelt, was die Tasten hergeben**.

„Unsere Crew kommt eigentlich aus der Underground-Programmierer-Szene", erzählt Malte. Der 22jährige BWL-Student ist einer der Hauptinitiatoren der Veranstaltung. Bisher haben er und seine Freunde große Programmierer-Treffen veranstaltet – bei durchschnittlich 900 Besuchern aus ganz Europa keine kleine Aufgabe.

„Bei den letzten Partys waren auch immer mehr Leute da, die lieber spielen als programmieren wollten", meint Lukas. „Da haben wir uns gedacht, daß man die Szene wieder ein bißchen entzerren sollte. Deshalb veranstalten wir zum ersten Mal eine eigene Spieleparty."

Wer an der Party teilnehmen will, muß seinen eigenen PC mit eingebauter Netzwerkkarte mitbringen sowie die Spiele, die er spielen will. „Wir gehen davon aus, daß jeder die Spiele, die er gerne spielt, sowieso zu Hause hat", so Malte. Nur für die grossen 3D-Shooter sorgen die Veranstalter mit einem zentralen Spiele-Server. Wer an einem Match teilnehmen will, erhält alle nötigen Einstellungen vom Server auf seinen PC geliefert.

Lukas überprüft noch einmal die Netzwerkanschlüsse an den Konferenztischen. Der Informatikstudent ist der Netzwerkspezialist im Team. 15 Stunden lang hat er das Netzwerk für die kommende Veranstaltung aufgebaut. Jetzt ist alles funktionstüchtig. Wenn die Spieler kommen, brauchen sie nur ihren PC an einen der Anschlüsse auf den Tischen einzustöpseln. Schon sind sie mit dem lokalen Spieleserver und mit allen anderen Spielern verbunden.

Nach und nach trudeln die ersten Teilnehmer mit ihren Rechnern unterm Arm ein, bauen auf und checken die Lage. Wer technische Hilfe benötigt, wendet sich an Lukas. An der Theke gibt es außerdem Netzwerkkarten und Kabel zu kaufen.

Probleme gibt es höchstens mit den eigenen Computern: „Alle hier sind mit 3D-Beschleuniger-Karten ausgestattet", meint etwa Partygast Mathias. „Da kann ich leider nicht mithalten. Deshalb laufen die neusten Spiele bei mir einfach nicht."

Gegen Abend ist die Netzwerk-Party in vollem Gang. Auf den Konferenztischen reihen sich, dekorativ aufgebaut, Rechner an Rechner. Zwischendurch schmücken eine Kaffeemaschine, eine Kiste Cola oder Energy-Drinks den Raum. „Wir haben keine Schlafsäcke dabei", erzählt der 16jährige Göstan. „Die Nacht durchzocken, das haben wir schon öfter gemacht". Dann wendet er sich wieder seinen Gegnern beim „Unreal"-Match zu.

Gespielt werden hauptsächlich „Unreal", „Forsaken" und andere 3D-Shooter. „3D-Shooter sind einfach kurzweiliger als ‚Starcraft' oder ‚Frankreich 98', und der Adrenalinstoß ist größer. Bei einer Netzwerk-Party kommt das besser", sagt Thomas, 19. Aber obwohl sich die Spieler beim Daddeln gegenseitig umballern, ist die Stimmung unter den Partygästen durchweg gut. Leute kennenlernen und sich unterhalten gehört ebenso zur Party wie das Spielen selbst.

Malte, Frank und die anderen Organisatoren heizen die Stimmung zusätzlich mit Techno-Musik und Vorführungen auf der Video-Leinwand an. Mit einem Beamer zeigen sie Videos und schrille Multimedia-Programme vom letzten Programmierer-Treffen. Darüber hinaus wird die überlebenswichtige Nummer des örtlichen Pizzaservice eingeblendet. Denn auch beim Zocken knurrt mal der Magen.

Während die Spieler dem Morgengrauen entgegendaddeln und die ersten erschöpft auf ihrer Tastatur einpennen, planen die Veranstalter ihre kommenden Events. Die nächste Netzwerk-Party wird im November zentral in Hamburg stattfinden. Und die soll noch viel größer werden.

INFO

Dort steigt die nächste Party

Die nächste große Netzwerk-Party findet am 21. November in Hamburg statt und kostet 36 Mark Eintritt. Genauere Infos über Veranstaltungsort und Anmeldung erhaltet ihr im Web auf der Seite *www.planet-insomnia.de* oder bei: Planet Insomnia, c/o Malte Kanebley, Im Dorfe 3, 21629 Neu Wulmstorf. Tel.: (04168) 91 16 58. E-Mail: info@planet-insomnia.de

Beim Fighten im Netzwerk haben die Spieler Kopfhörer auf, um den eigenen Sound voll im Ohr zu haben. Für Pausen zwischendurch muß die Tastatur als Kissen herhalten

Text: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Börner (15)

GESUCHT: der SCRE

Auch der 2. Teil des großen SCREENCHECKER-Rätsels hat's in sich! Hier erfahrt Ihr die nächsten acht der insgesamt 22 knackigen Fragen. Nur wer alle richtig beantwortet und nach Teil 3 im nächsten Heft 10/98 richtig kombiniert, kann den Mega-Preis gewinnen!

9

Zu Gumpei Yokois Werken zählen „Metroid" und „Kid Icarus". Seine bekannteste Erfindung steckt fast jeder in die Tasche. Wegen eines schwarz-roten Flops mußte er seinen Hut nehmen. Wie hieß dieses komische Ding doch gleich?

10

„Ultima III", ein berühmter Bob-Marley-Song von 1977 und ein Film mit Paul Newman von 1960 haben etwas gemeinsam. Wie lautet die Gemeinsamkeit?

11

Sein Regiedebüt war „Reservoir Dogs". In seinem zweiten Film ballert John Travolta, Uma Thurman kokst, Bruce Willis boxt, und Samuel L. Jackson predigt. Und gleich wurde es Kult.
Wie heißt der Regisseur (Vor- und Zuname)?

12

Er singt und hat alle lieb. Es ist nicht Guildo Horn, und er gab den Titel eines seiner Werke für ein Sega-Spiel her. Wer ist's (Vor- und Zuname)?

SCREENCHECKER

TEIL 2

NICHT VERZAGEN – FREUNDE FRAGEN!

Fotos: Filmarchiv Neunter (2), Xavier Kollmuss, BRAVO-Archiv (2)

Dieser Preis wartet:

1 kompletter Spiele-PC mit Pentium-II-Prozessor und 64 MB RAM, 4 GB HD, 17-Zoll-Monitor, Grafik-, Sound- und TV-Karte, Voodoo2-Karte, 32fach-CD-Laufwerk und Joystick. **Plus:** 1 Nintendo 64 und 1 Playstation Zusätzlich: 1 Jahr lang jeden Monat 3 Spiele!

So nehmt Ihr am Rätsel teil:

- Tragt Eure Antworten wieder in die weißen Felder ein und **bewahrt diese Seiten bei Euch auf.**
- Erst mit dem letzten Rätselteil im nächsten Heft 10/98 erhaltet Ihr eine Anleitung, mit der sich **alle** Fragen zu **einer** Lösung kombinieren lassen.
- Diese Kombination stellt eine Aufgabe dar, die es **dann** auszuführen gilt.

Teil 1 verpaßt?

Ihr könnt Teil 1 des Rätsels noch als kostenlose Kopie erhalten bei: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: SCREENCHECKER 1, Postfach 200221, 80002 München

13

Sein Auftritt hat eine Firma vor dem Ruin gerettet. Obwohl die Mitarbeiter der Firma das Spiel katastrophal fanden, stellten sie einen Automaten in einer Kneipe auf und wunderten sich über den Erfolg. Doch wie kommen die auf „Esel"? Seinen Namen kann man sich nicht so genau erklären. Kennst Du ihn?

14

Dave, Syd, Michael, Wendy, Bernard, Razor und Jeff blieben allein zu Haus. Wie hieß ihre unheimliche Heldin?

15

Der Autor des Spiels „Starship Titanic" ist für eine Reihe von kultigen Büchern über einen Tramper bekannt. In ihnen wird eine bedeutende Frage gestellt, die noch kein Mensch je beantworten konnte. Einem Computer gelingt schließlich das Unmögliche: er weiß die Antwort. Wie lautet sie?

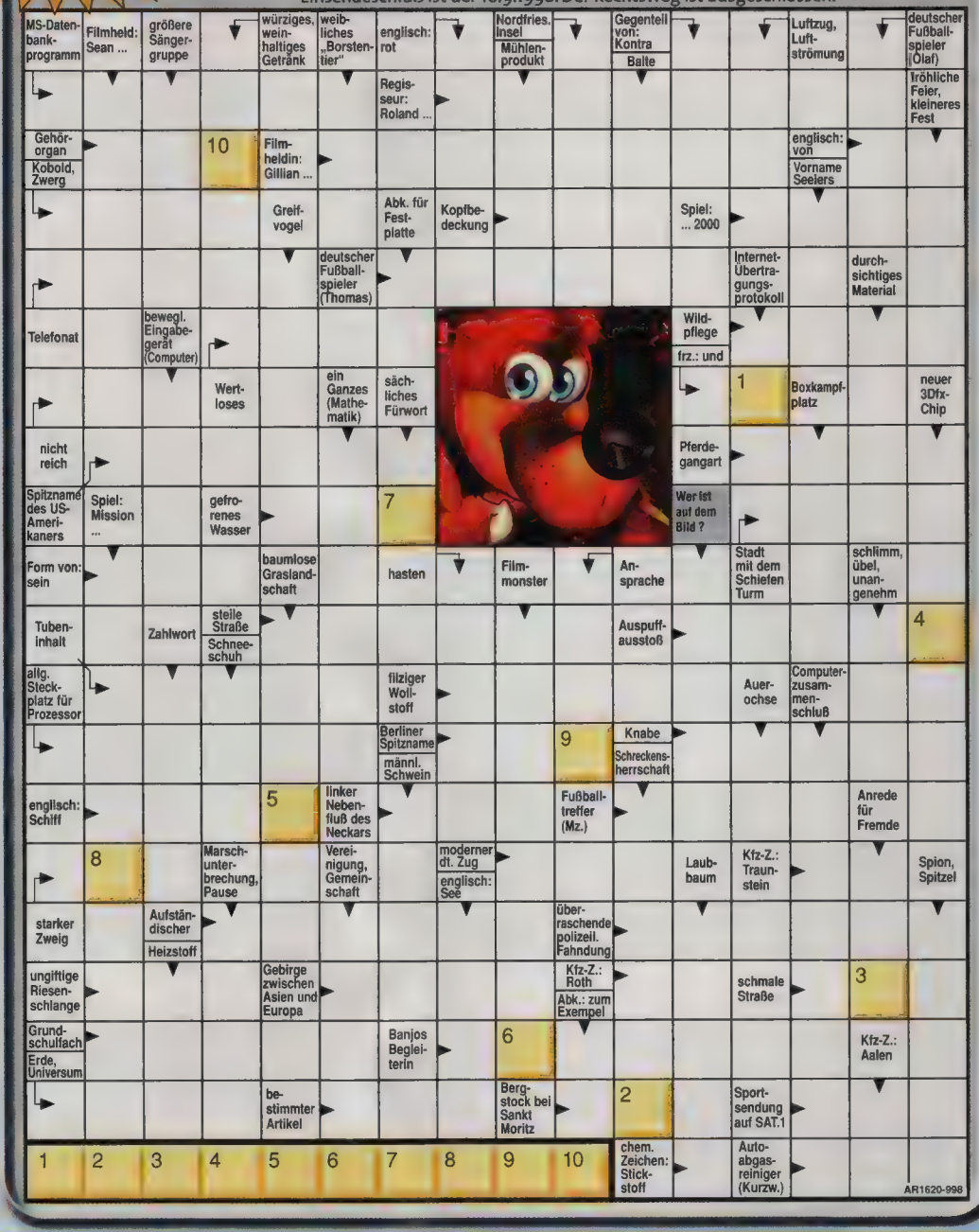
16

Was ist eigentlich die auf der Kaufvideokassette angegebene Filmlänge von ... na, wie hieß er noch gleich! Es geht um eine Geheimorganisation mit gut angezogenen Agenten, die illegal eingewanderte Außerirdische betreuen. Notiere einfach die Länge (in Minuten).

Dritter und letzter Teil in der nächsten Ausgabe

FUN 5XN64 ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal jeweils ein **Nintendo 64**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an:
BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „Fun 9", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Ein Araber steht vor seinem Haus und schüttelt einen Teppich aus. Ein Passant schaut sich das einen Augenblick an, dann meint er: „Na, will er nicht anspringen?"

Ein KFZ-Mechaniker ist soeben bei Petrus angekommen. „Hey, Petrus, warum bin ich denn schon hier, ich bin doch erst 45 Jahre alt?!" Petrus schaut in seine Unterlagen: „Nach den Stunden, die du deinen Kunden berechnet hast, mußt du schon 94 sein!"

Die Kuh eines ostfriesischen Bauern ist krank. Besorgt fragt der Bauer seinen Nachbarn: „Was hast du denn damals deiner Kuh gegeben, als sie so krank war?" „Salmiak-Geist." Gesagt, getan. Nach einer Woche besucht der Bauer seinen Nachbarn. „Meine Kuh ist gestorben", sagt er. Darauf der Nachbar: „Meine damals auch."

„Was ist denn mit Ihrem Kater los?" fragt die Gartenbesitzerin ihren Nachbarn. „Der flitzt ja wie ein Irrer durch sämtliche Gärten!" „Nun", sagt dieser, „ich habe ihn gestern kastrieren lassen, und heute sagt er alle Rendezvous ab."

Helmut Kohl wird gefragt, ob es Leben auf dem Mond gibt. Daraufhin er: „Natürlich, es brennt ja jeden Abend Licht da oben."

Ein Manta-Fahrer nimmt eine Nonne per Anhalter mit. Diese meint freundlich: „Das ist aber nett von Ihnen, daß Sie mich mitnehmen." „Kein Problem, ey, Batmans Freunde sind auch meine Freunde!"

„Ich habe mir ein neues Hörgerät gekauft. Jetzt hör' ich alles!" „Und was kostet das?" „Das rostet überhaupt nicht."

Zwei Schafe auf der Wiese. Das eine: „Mäh". Das andere: „Mäh doch selbst!"

Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 8/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 121

SUCHBILD

„Final Fantasy VII": Cait Sith will mit seinem kleinen Freund in den Vergnügungspark. Wer ganz genau hinschaut, kann sieben Unterschiede entdecken. Findest Du sie?

Petrus steht am Himmelstor und hat das dringende Bedürfnis, einmal auszutreten, möchte aber das Tor nicht unbewacht lassen. So ruft er seinen alten Kumpel Gabriel.

Kaum ist Gabriel allein auf dem Posten, klopft es am Tor. Er öffnet. Draußen steht ein Mann und sagt: „Jupp Schmitz, Köln" und ist, wusch, wieder weg. Gabriel schließt leicht irritiert das Tor.

Das Gleiche passiert noch fünf Mal, dann kommt Petrus wieder: „Na, Gabriel, alles klar?"

„Das versteh' ich nicht. Da kommt ständig so ein Kerl, der sagt ‚Jupp Schmitz, Köln' und verschwindet wieder. Hab' ich da was verbockt?"

„Keine Sorge, das ist schon o.k. Der Schmitz wird gerade am Hauptbahnhof wiederbelebt."

Treffen sich zwei Planeten. Meint der eine: „Du siehst aber gar nicht gut aus, was hast du denn?"
„Ich habe gerade homo sapiens!"
„Ach, das geht ganz schnell von alleine wieder weg."

Am frühen Morgen geht ein Mann auf die Jagd. Als er gerade im Wald angekommen ist, beginnt es zu regnen, und der Wind nimmt zu. Der Mann beschließt, umzukehren. Er kommt nach Hause, zieht sich aus und legt sich wieder zu seiner Frau ins Bett.
„Na, wie ist es draußen?", fragt seine Frau gähnend im Halbschlaf.
„Kalt, es regnet..."
„...und mein Mann, der Idiot, ist auf die Jagd gegangen."

Was kann passieren, wenn eine Blondine in die Luft schießt? Daß es daneben geht.

Kommt ein Mann in die Bar. An der Theke sitzen 22 Zwerge.
Fragt der Mann: „Sagt mal, ist der Kicker kaputt?"

Kommt ein Mann zum Psychiater: „Doktor, mich kann keiner leiden."
„Ja, woran kann das denn liegen?"
„Das sollen Sie doch rauskriegen, Sie Idiot!"

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

Schau mir in die Augen...

Wie genau kennt Ihr die Stars aus den Spielen? Reicht Euch ihre Augenpartie, um sie zu erkennen?

Ordnet den 14 Augenpaaren hier die richtigen Namen zu. Falls Euch ein Name partout nicht einfallen will, findet Ihr als kleine Hilfe rechts unten die Namen aller verwendeten Spielecharaktere.

Die Auflösung findet Ihr auf Seite 121.

Hier sind die Namen aller im Rätsel verwendeten Spielefiguren – natürlich bunt durcheinander:

Conker, Frogger, Yoshi, Goemon, Floyd, Ethan, Wario, croc, Sonic, Gex, Geri, Andy, Horned Reaper, Banjo

Schwarze Playstation

Ich habe schon viel über die schwarze Playstation gehört. Aber was ist an diesem Gerät besonders? Kann man damit PC-Spiele spielen?
Daniel, Wanfried

Lieber Daniel,
die schwarze Playstation heißt offiziell „Net Yaroze". Wer Programmierkenntnisse in C hat, kann mit ihr Playstation-Spiele am PC programmieren.

Die „Net Yaroze" läßt sich für den stolzen Preis von etwa 549 Pfund – das sind rund 1400 Mark – nur direkt in England bestellen. Nähere Infos dazu findest Du bei Sony England unter der Internet-Adresse *www.scee.sony.co.uk/yarinfo/*

Mit der „Net Yaroze" kann jeder selbst Spiele für die Playstation programmieren

„Gran Turismo" geht weiter

Was passiert eigentlich, wenn man bei „Gran Turismo" alle verschiedenen Rennarten geschafft hat?
Stefan, Twistringen

Lieber Stefan,
wenn Du in allen Rennen die Goldmedaille erkämpft hast, kannst Du den speziellen HiFi-Modus anwählen. Dort fährst Du vier neue Strecken mit hochauflösender Grafik. Danach bleibt nur der Blick auf „Gran Turismo 2".

„Gran Turismo" bietet nach Abschluß aller Rennen mit Gold den HiFi-Modus

Gex nur mit 3Dfx

Brauche ich unbedingt eine 3Dfx-Beschleunigerkarte (wie als Mindestanforderung gefordert wird), damit ich „Gex 3D – Enter the Gecko" auf meinem Computer spielen kann?
Sebastian, Troisdorf

Lieber Sebastian,
für „Gex 3D – Enter the Gecko" kommst Du um die Anschaffung einer 3Dfx-Grafikkarte nicht herum. Ohne sie läuft nichts. Es wird immer wichtiger, beim Spielekauf die Mindestanforderungen genau zu studieren, da man sonst zu Hause nur vor einer Fehlermeldung sitzt. Jeder, der sich einen PC neu kauft, sollte eine 3Dfx-Grafikkarte fest einplanen. Die Spiele-Zukunft sieht einfach 3D-beschleunigt aus.

Kein Anschluß...

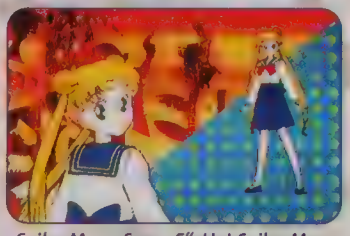
Oops. In der letzten Ausgabe 8/98 haben wir in den News (Seite 22) eine Telefonnummer falsch geschrieben. Die richtige Nummer für die Bestellung des „kuhltigen" Monitorschutzes ist: (09383) 9 91 48. Entschuldigung für alle Unannehmlichkeiten – jetzt klappt der Anschluß!

„Sailor Moon" im TV

Die ersten beiden „Sailor Moon"-Spielfilme wurden am 12.6. und 15.6. auf RTL2 ausgestrahlt, doch leider konnte ich nicht in Erfahrung bringen, wann der dritte Teil läuft.
Bastian, Kerpen

Lieber Bastian,
der dritte Teil der Spielfilme „Sailor Moon Super S" wird am 3. Oktober 1998 auf RTL 2 ausgestrahlt

Alle Fans, die die ersten beiden Spielfilme „Sailor Moon R" und „Sailor Moon S" verpaßt haben, können aufatmen: Beide Filme werden wiederholt und laufen gemeinsam mit „Sailor Moon Super S" am 3. Oktober auf RTL2. – Dieser Samstag steht vollkommen im Zeichen des fliegenden Mondsteins – also bloß nichts anderes vornehmen!

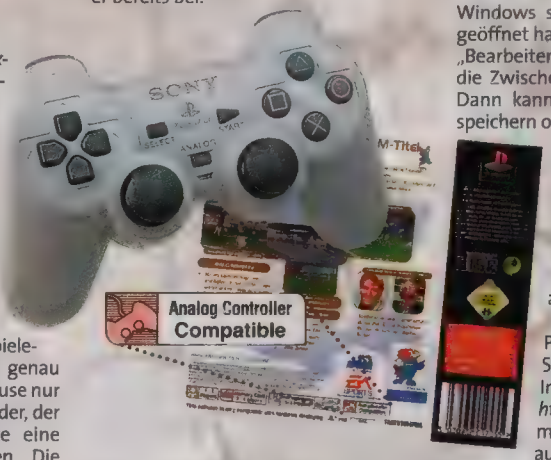


„Sailor Moon Super S": Hat Sailor Moon vielleicht eine Zwillingsschwester?

Dual Shock Controller

In Ausgabe 7/98 habt ihr den Lesern den neuen Sony Dual Shock Controller vorgestellt. Ich möchte ihn mir kaufen und deshalb wissen, ob diese „Vibrationen" bei allen Playstation-Spielen stattfinden?
Tobias, Gevelsberg

Lieber Tobias,
der Sony Dual Shock Controller wird natürlich von den meisten Sony-Neuerscheinungen sowie den anderen Spieleherstellern unterstützt – auch die Analog-Funktion. Du erkennst das am Logo (s.u.) auf der Spielepackung. Einzeln kostet der Dual Shock Controller rund 60 Mark. Der neuen Playstation (Verpackung mit der roten „Dual Shock"-Aufschrift) liegt er bereits bei.



Das hervorgehobene Symbol gibt an, daß ein Spiel den Dual Shock Controller unterstützt

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Diesen Monat zu gewinnen: 10 Videokassetten „Street Fighter II" mit den Episoden 1-5 der erfolgreichen Manga-Serie sowie 100 „Street Fighter II"-Poster. Mehr darüber findet Ihr auf Seite 122. Schickt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Street Fighter II", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.9 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Leichen auf der Festplatte

Stimmt es, daß bei Sharewareprodukten beim Löschen immer Dateien auf der Festplatte zurückbleiben? Wenn ja, was kann ich dagegen tun?
Jörn, Gummersbach

Lieber Jörn,
ja, das stimmt. Neben Sharewareprogrammen verursachen auch viele Programme ohne De-Installationsmechanismus dieses Problem. Mit der Zeit müllen diese „Rückstände" den Festplattenspeicherplatz zu.

Abhilfe schaffen hier De-Installationsprogramme wie etwa CleanSweep von Quarterdeck (zirka 100 Mark). Ein anderer, doch aufwendiger Weg ist eine regelmäßige Neuinstallation des Systems. Zum Glück haben mehr und mehr Programme standardmäßig ein „Uninstall"-Feature.

Screenshot ging daneben

Es gibt doch auf der Tastatur eine Taste, auf der „Print" oder „Druck" steht. Ich habe im Ordner „Hilfe" gelesen, daß man mit dieser Taste den Bildschirm kopieren kann. Leider klappt das bei mir nicht. Könnt ihr mir sagen, wie es geht?
Daniel, Ehingen

Lieber Daniel,
mit der „Druck"-Taste kopierst Du den Bildschirminhalt nur in die Zwischenablage von Windows. Damit kannst Du das Bild noch nicht sehen. Die Bearbeitung der Zwischenablage ist erst mit einem Grafikprogramm möglich.

Nachdem Du zum Beispiel „Paint" (bei Windows standardmäßig mitgeliefert) geöffnet hast, kannst Du im Menüpunkt „Bearbeiten" mit dem Befehl „Einfügen" die Zwischenablage als Bild darstellen. Dann kannst Du das Bild bearbeiten, speichern oder auch als Hintergrundgrafik für Windows verwenden.

Leider funktioniert die „Druck"-Taste aber in den meisten Spielen nicht. Das hängt mit der Zwischenablage zusammen, die keine DirectX- und 3Dfx-Bilder verarbeiten kann.

Hier hilft ein Shareware-Programm namens „HyperSnap-DX". Du findest es im Internet unter der Adresse *http://www.hyperionics.com* – mit diesem Programm machen auch DirectX- und 3Dfx-Bildschirme kein Problem mehr.

„Sailor Moon"-Spiele

In eurem „Sailor Moon"-Bericht habt ihr zwei Spiele genannt. Ich wollte fragen, wann und wo man diese Spiele kaufen kann.
Christiane, Bad Blanken

Liebe Christiane,
hier ist die aktuelle Spiele- und Spielsystem-Lage für Dich und alle anderen „Sailor Moon"-Fans:

Zuerst die schlechte Nachricht. Fürs Super Nintendo und das Sega Mega Drive ist es auch über den Import nicht möglich, Spiele zu bekommen.

Jetzt die gute: Für die Playstation und das Sega Saturn gibt es ein „Sailor Moon Super S"-Fightspiel für rund 150 Mark. Man kann es zum Beispiel bei Galaxy Plexus GmbH bestellen: Plinganserstr. 26, 81369 München, Tel. (089) 7 60 51 51.

Achtung: Zum Spielen ist fürs Sega Saturn ein Adapter (ca. 50 Mark) für Importspiele nötig. Playstations müssen für Importspiele umgebaut sein (ca. 60 Mark); sonst geht nichts. Zudem sollte Euer Fernseher 60 Hz (also ein NTSC-Signal) darstellen können, sonst seht Ihr nur schwarzweiß.

Alles auf Japanisch: Sailor Moon kämpft gegen Sailor Jupiter auf Sega Saturn

BRAVO SCREENFUN

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Unsere Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, der kann den SCREENFUN-Service „Lösungen per Post" nutzen. Hier bekommt Ihr die Lösung oder den Cheat zu Eurem Problemspiel zugeschickt – kostenlos.

Schickt einfach eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Lösungen per Post"
Postfach 200221
80002 München

„Nude Raider" – Was meint Lara eigentlich dazu?

Lara Croft ganz nackt: Soll, muß, darf das sein?

Hersteller Eidos Interactive ermöglichte seiner Heldin Lara Croft einen TV-Auftritt in der Sendung „Quer" am 2. Juli 98 im Bayerischen Fernsehen. Auf die Frage, wie Lara zu Nacktbildern von sich im Internet steht, ließ Eidos seine virtuelle Heldin antworten:

„Ich hatte gehofft, daß Sie mich darauf nicht ansprechen. Ich finde es total widerlich. Diese Schmuddelbilder sind alle total illegal – das sind irgendwelche fanatischen Fans, die das Zeug ins Internet einschleusen. Immer wenn ich auf eins dieser Dinger stoße, fühle ich mich total elend und irgendwie, ja, beschmutzt.

Und das Schlimmste: man ist total machtlos. Prozessieren und so habe ich alles schon versucht – nützt überhaupt nichts. Aber das ist sicher, wenn ich eins dieser Schweine erwische, dann..."

(Lara zückt blitzschnell ihre Pistole und richtet sie aufs Fernsehpublikum...)

Playstation: alt oder neu?

Meine Playstation hat vor kurzem ihren Geist aufgegeben, darum will ich mir eine neue kaufen. Wie erkenne ich, ob der Verkäufer das alte oder das neue Modell verkauft?
Joachim, Lana

Lieber Joachim,
es gibt drei eindeutige Unterschiede zwischen dem alten und dem neuen Playstation-Modell:

1) Das neue Modell (Serie 7002) hat hinten keine Audio- und Video-Cinch-Ausgänge mehr.

2) Beim neuen Modell ist das CD-Laufwerk rechts, beim alten hinten links.

3) Bei den neuen Playstations liegt seit Juni ein Dual Shock Controller statt eines „normalen" Controllers bei. Du machst sie an der neuen Verpackung mit roter „Dual Shock"-Aufschrift aus.

Auf diese Weise kannst Du bestimmt vermeiden, ein altes Modell zu kaufen.

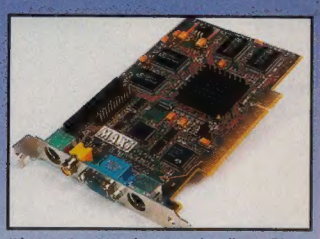
Falls die Garantie für Deine kaputte Playstation bereits abgelaufen ist, kannst Du sie auch günstig über Sony direkt gegen eine vom gleichen Typ austauschen. Für rund 130 Mark (incl. Versand) erhältst Du eine instandgesetzte Playstation mit 6 Monaten Garantie für die eingeschickte alte! Nähere Infos dazu gibt die Sony Hotline, Köln, unter (01805) 25 25 86.

Alte Playstation: Audio- und Video-Cinch-Ausgänge, das CD-Laufwerk ist oben links

Neue Playstation: Keine Cinch-Ausgänge mehr, CD-Laufwerk befindet sich rechts

BRAVO SCREENFUN 10/98 Vorschau

Cool wie Worf: „Klingon Honor Guard"



It's magic: „Voodoo Banshee"-Grafik

Alarmstufe Rot: „Klingon Honor Guard" entführt PC-Spieler in den heroischen Bereich des „Star Trek"-Universums ● „Think" mal wieder: aktuelle Denkspiele unter der Lupe ● Was leisten die neuen „Voodoo Banshee"-Grafikkarten? Wir testen die heißen 3Dfx-Abkömmlinge ● News und Tests, frisch von der CeBit Home ● Ab zum Kiosk, denn:

Das Heft 10/98 erscheint am 16.9.98

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 7/98. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf Seite 122!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort: „Spiele-PC"

1 voll ausgerüsteter Spiele-PC mit Miro-Voodoo2-Karte
Monika König, Göppingen

Stichwort: „Autorennen"

1 Profi-Rennbahn „Monaco" von Carrera
Robert Dormeier, Northeim

Stichwort: „Fun 7"

je 1 Nintendo 64
Julian Langenberger, Gießen-Wieseck · Steven McClennan, Celle · Christopher Schiewe, Wismar · Carsten Simansky, Bruchköbel · D. Wonka, Kletgau

Stichwort: „Fußball-Käppi"

je 1 BRAVO-Käppi, von Oliver Bierhoff und Andi Köpke handsigniert
Christian Becker, Seehausen Börde · Stefan Koch, Münchhausen · Marc Kreussler, Kastel

Stichwort: „Charts 7"

je 1 Spiel eigener Wahl
Daniel Berger, Chemnitz · Benno Czopp, Heinsberg · Mathias Fischer, Krina · Tobias Gross, Miehlen · Jan Heinemann, Berlin · Daniel Heuser, Eggenstein · Simon Müller, Zell-Merl · Clemens Müßlichen, Elmlohe · Oliver Placke, Melle · Stefan Wolf, Potsdam

Stichwort: „Love Parade"

je 1 CD von Propellerheads
Heiko Egeler, Glinde · Daniel Fuß, Königsbrück · Klaus Hilgert, Stephanskirchen · Martin Schneider, Bretzenheim · Florian Stockhaus, Holzwickede

je 1 CD Novamute Kompilation
Florian Babbel, Groß Laasch · Florian Dieterle, Bad Peterstal · Ralf Koll, Köln · Oliver Rohrwild, Maxhütte-Haidhof · Sabrina Seidel, Freiburg

je 1 CD von Laurent Garnier
Petra Agel, Gladenbach · Carmen Dauer, Ansbach · Alexander Geier, Kuhnheide · Tellys Kiagchidis, Ginsheim · Peter Rennhack, Halle

Stichwort: „Sound"

je 1 „Magix Live Act V2000"
Sebastian Best, Frankfurt/M. · Natascha Hugel, Bad Kissingen · Daniel Lenke, Wutka-Farnroda · Matthias Mansholt, Uplengen/Hollen · Adrian Schröder, Tholmassing

Stichwort: „Stickeralbum"

je 1 „Sailor Moon"-Stickeralbum mit jeweils 11 Stickerpäckchen
Jussuf Abdekhak, Xanten · Madelène Arnold, Dresden · Maja Bittrich, Dresden · Ramona Blankenheim, Köln · Marlene Böttjer, Bremen · Laura Brandt, Kindsbach · Ümit Celik, Duisburg · Sandra El-Boraik, Gründau-Lieblos · Jeannine Flatt, Bad Segeberg · Cornelia Gietzel, Oberursel · Steve Gimmler, Rheinberg · Bianca Glesmann, Friedrichshafen · Florian Glosse, München · Florian-André Gottschling, Neu Wulmsdorf · Raphael Götz, Dornstadt · Marina Häckler, Bretzfeld-Scheppach · Monika Hamann, Rüsselsheim · Sandra Hansel, Iserlohn · Melanie Heising, Düsseldorf · Dominik Hug, Muttenz · Ann-Kathrin Jung, F.F.M. · Sandra Jurek, Köln · Vikoria Kamentinow, Mulsum · Ricarda Kemmerling, Lippstadt · Eliane Knapp, Freystadt · Klaudia Knoppik, Schwertze · Martin Kout, Dinslaken · Anastasia Krautschenko, Lüneburg · Sarah Krenz, Leipzig · Gunther Lange, Minden · Benjamin Lemm, Berlin · Carmen Lippelt, Blankenhain · Nadine Lorenz, Düren · Annett Pastor, Schönfeld-Weißig · Kristian Popovski, Berlin · Sophie Prescher, Cottbus · Thomas Rein, Leipzig · Nadine Riedel, Haselbach · Boris Rosenbaum, Würzelen · Massih Saleh, Biedenkopf · Nicole Schemmler, Lauchhammer · Astrid Schötz, Aldersbach · Ines Schröder, Emskirchen · Bodil Schultze, Stuttgart · Sandra Soukop, Maintal · Yvette Stepkowski, Remscheid · Kevin Stiefeling, Wuppertal · Stefanie Tröscher, Esslingen · Hatice Vuraner, München · Karsten Weigel, Markkleeberg · Matthias Winkler, Nauen · Katharina Wirth, Schneverdingen · Dennis Wübbenhorst, Aurich · Sabrina Zander, Bad Oldesloe · Bona Ziebell, Berlin

AUFLÖSUNGEN

Augenrätsel

VON SEITE 119

1. Sonic
2. Conker
3. Ethan
4. Croc
5. Horned Reaper
6. Goemon
7. Floyd
8. Banjo
9. Wario
10. Frogger
11. Gex
12. Andy
13. Yoshi
14. Geri

VON HEFT 8/98

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 8/98 lautet „David Duchovny".

BRAVO SCREENFUN

AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: ..., Postfach 200221, 80002 München Einsendeschluß ist der 16.9.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x voll ausgerüsteter Spiele-PC mit Netzwerkkarte

Seite 115

Für die nächste Netzwerk-Party verlosen wir einen kompletten Spiele-PC mit Voodoo-, Netzwerk- und Grafikkarte, 17-Zoll-Monitor, Pentium 233 MMX mit 32 MB RAM, Matrox Millennium 4 MB und 2-GByte-Festplatte. Plus 24fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster 16 und Joystick. Schreibt unter dem Stichwort **„Netzwerk-Party"**.

Seite 25

10 x ein Spiel eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die uns ihre Top-5-Spiele verraten, verlosen wir zehnmal ein Spiel nach Wahl. Das Stichwort: **„Charts 9"**. Die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr auf den Seiten 24 und 25.

10 x ein Video und 100 x ein Poster aus „Street Fighter II"

Seite 120

Zurücklehnen und anschauen: Wir verlosen 10 „Street Fighter II"-Videos mit den Episoden 1 bis 5 sowie 100 „Street Fighter II"-Poster. Das Stichwort heißt **„Street Fighter II"**.

Seite 83

1 x „PC-DVD"-Kit von Creative Labs

Kinospaß am PC: Mit dem Kit „PC-DVD Encore" von Creative Labs wird Dein Computer im Handumdrehen zum DVD-Player. Gestochen scharfe Bilder und Sound in Studio-Qualität für Spiele und Videos! Schreibt unter dem Stichwort: **„DVD"**.

Seite 107

10 x „Mit Schirm, Charme und Melone"-Packages mit je 1 Buch und 1 Soundtrack-CD

Die kultige Fernsehserie aus den 60er Jahren gibt's jetzt als Film. Fans von Emma Peel und John Steed nennen für Buch und CD das Stichwort **„Schirm, Charme und Melone"**.

Seite 23

20 x SCREENFUN-Cap

Zum Heft die Kappe: Brandneuer Kopfschutz für das geniale Spielerhirn! Wir verlosen 20 blaue Cord-Caps mit SCREENFUN-Logo unter dem Stichwort **„SCREENFUN-Cap"**.

Seite 18

1 x umgebaute Sony Playstation plus 1 x japanische Spielversion „Brave Fencer Musashiden", 1 x englische Spielversion „Final Fantasy Tactics" und 1 x amerikanische Version „Azure Dreams"

Eine umgebaute Playstation, die Importspiele liest, und dafür die Originalversionen der Spiele „Brave Fencer Musashiden" (inklusive spielbarer Demo von „Final Fantasy VIII"), „Final Fantasy Tactics" und des brandneuen „Azure Dreams" verlosen wir unter dem Stichwort **„Rollenspiel"**.

5 x Nintendo 64

Seite 118

„Banjo – Kazooie" oder „FIFA 98" – auf der eigenen Konsole macht's noch mehr Spaß! Wir verlosen unter allen Einsendern der richtigen Lösung des Fun-Rätsels fünf N64. Schreibt unter dem Stichwort **„Fun 9"**.

Fotos: Michael Kayser (3)

LUC BESSON PRÄSENTIERT EINE **ARP** PRODUKTION

SAMY NACERI - FREDERIC DIEFENTHAL - TAXI - EIN FILM VON **GERARD PIRÈS**

MARION COTILLARD - MANUELA GOURARY - EMMA SJOBERG - BERNARD FARCY MUSIK **IAM**

DREHBUCH **LUC BESSON** KAMERA **JEAN-PIERRE SAUVAIRE** PRODUKTIONSDESIGN **JEAN-JACQUES GERNOLLE** TON **VINCENT TULLI** MISCHUNG **VINCENT ARNARDI** PRODUKTIONSLEITUNG **BERNARD GRENET**

PRODUZENTEN **MICHELE** UND **LAURENT PETIN** EINE **ARP** PRODUKTION IN COPRODUKTION MIT **TF1 FILMPRODUKTION - LE STUDIO CANAL +** UND DER BETEILIGUNG VON **COFIMAGE 9** UND **STUDIO IMAGES 4**

LaCosca

TECHNOVISION

UNIVERSAL © caractères 1997

TAXI © ARP - TF1 FILMS PRODUCTION - LE STUDIO CANAL + 1997

Im Verleih der TOBIS Filmkunst
http://www.tobis.de

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“
PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ... SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“
play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“
Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1.8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 %, GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

PlayStation

PC CD-ROM

Besuchen Sie INFOGRAMES DEUTSCHLAND auf der CeBIT HOME HANNOVER 26.8.-30.8.1998 Halle 3, Stand C 45

www.heartofdarkness.com

www.infogrames.de

© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGR .S. All rights reserved.
and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.